#256 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

21 GAMES GEREVIEWED!

DIT MOET JE SPELEN! Grand Theft Auto Online Heists

NO MAN'S SKY
DE GROOTSTE GAME OOIT - ECHT!

FUCK DIE SHIT!
GAMEGENRES DIE DE PU-REDACTIE HAAT

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
VERRASSEND EN VERROT

MAD MAX
KEIHARDE CAR COMBAT

Ori and the Blind Forest

WWW.PU.NL
APR. 2015
BP € 4,75



PLUS: XENOBLADE CHRONICLES 3D IS TE GROOT VOOR JE 3DS • MARIO PARTY 10: HIER IS DAT FEESTJE! • DE ONTMASKERING VAN PETER MOLYNEUX • GEEF JE OGEN GOED DE KOST IN DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND • FLORIAN MAAKT JE PC SCHOON • PURETRO OVER TIJDREIZEN • FINAL FANTASY TYPE-0 HD STAAT ALS EEN HUIS • IS DESTINY NOG STEEDS LEUK? • GRADDUS IS VERSLAAFD AAN ACHIEVEMENTS EN TROPHIES • Wii GAMES DIE EEN TWEEDE LEVEN VERDIENEN • HET GAME-MONUMENT VAN WOUTER: SHENMUE • ZOMBIE ARMY TRILOGY IS ÜBERFOUT • BETOVERD DOOR BESIEGE • ALLEEN MAAR PLUSSEN VOOR CODE NAME S.T.E.A.M. • SCREAMRIDE IS OM TE GILLEN • DRAGON BALL XENOVERSE • EN NOG VEEL MEER...



28 & 29 MAART 2015



DÉ CONVENTIE VOOR IEDEREEN DIE MET HART EN ZIEL IDOLÁÁT IS VAN SCIENCE-FICTION, FANTASY, COMICS, GAMES, COSPLAY EN ALLE AWESOME ENTERTAINMENT OP DEZE PLANEET... EN BEYOND...

EN WIJ VAN PU ZIJN ER ZELF NATUURLIJK OOK!

POWER UNLIMITED

OP=OP!

JAARBEURS UTRECHT

DAGKAART VOORVERKOOP:
17,50 EURO

WEEKENDKAART VOORVERKOOP:
30 EURO

4924740



KIJK VOOR MEER INFORMATIE HIER:

DUTCH COMIC CON





WWW.DUTCHCOMICCON.COM



Pag. 063

INHOUD

Dead or Alive 5: Last Round is geen wereld-schokkende game, eigenlijk meer een update. Toch heeft de game iets... en dat 'iets' is wat ons betreft reden genoeg om dit spel op deze pagina wat extra aandacht te geven.



Pag. 024



Pag. 060



Pag. 026



Pag. 033



Pag. 064

COVERVIEW

014 ORI AND THE BLIND FOREST XBOX ONE

FIRST LOOKS

022 HYPER LIGHT DRIFTER PS4 / PS VITA / XBOX ONE / Wii U
024 NO MAN'S SKY PS4

PREVIEWS

026 MAD MAX PS3 / PS4 / XBOX 360 / XBOX ONE / PC
030 STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID PC
032 BESIEGE PC
033 CODENAME S.T.E.A.M. 3DS

REVIEWS

060 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 PS3 / PS4 / XBOX 360 / PC
063 DEAD OR ALIVE 5: LAST ROUND PS3 / PS4 / XBOX 360 / XBOX ONE / PC
064 MARIO PARTY 10 Wii U
066 XENOBLADE CHRONICLES 3D 3DS
067 DRAGONBALL XENOVERSE PS3 / PS4 / XBOX 360 / XBOX ONE / PC
068 SCREAMRIDE XBOX 360 / XBOX ONE
069 FINAL FANTASY: TYPE-0 XBOX ONE / PS4
070 ZOMBIE ARMY TRILOGY PS4 / XBOX ONE / PC
072 EVOLVE: HUNTER'S QUEST iOS / ANDROID / WINDOWS PHONE
074 OOK GESPEELD
GROW HOME ● APOTHEON ● RE-VOLT CLASSIC ● ACE COMBAT ASSAULT HORIZON LEGACY+! ● JIHII ● DYNASTY WARRIORS 8: EMPIRES ● RUNESPELL OVERTURE ● CASTLE IN THE DARKNESS ● IRONFALL INVASION ● LIMBO ● SUPER STARDUST ULTRA ● HEROES OF MIGHT & MAGIC III – HD EDITION ● UNDER NIGHT IN-BIRTH EXE:LATE

SPECIAAL

036 JURJEN OP BEZOEK BIJ LIONADE GAMES
038 PURETRO OVER TIJDREIZEN
042 MAAK JE PC SCHOON MET FLORIAN
044 FROM SOFTWARE: EVEN EIGENWIJS ALS HARDCORE
046 SCHOKKEND! PU-REDACTEUREN OVER DE GAMEGENRES DIE ZE HATEN!
048 DE ONTMASKERING VAN PETER MOLYNEUX
050 WAT IS ER NOG OVER VAN DESTINY?
052 HOE IS GRADDUS EEN TROPHYSLET EN ACHIEVEMENTHOER GEWORDEN?
054 TIEN Wii GAMES DIE EEN TWEEDE LEVEN VERDIENEN OP DE Wii U
056 EINDELIJK! JAN, WOUTER EN TJEERD SPEELDEN DE HEISTS VAN GTA ONLINE
058 HET GAME-MONUMENT VAN WOUTER: SHENMUE
070 COPULATIE: GRADDUS & TJEERD SPELEN ZOMBIE ARMY TRILOGY

VAST

006 DE REDACTIE
008 PUMMUNITY
009 ABONNEE VAN DE MAAND
010 OPNIEUWS
021 DE KULUM VAN NYSIRA
035 VANAF NU WORDT HET SPECIAAL
072 GRATIS GAME VAN DE MAAND
074 OOK GESPEELD
078 PULARIA
079 QUIZT JE DAT?
080 SMORGASBORD
082 FRAMEDROP!



COLOFON
POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

TRIO TRIP



Uniek in de geschiedenis van de PU: uitgenodigd worden door Rockstar (dat is al een zeldzaamheid voor de media) om met maar liefst drie man tegelijk naar Londen te komen voor de GTA Online Heists.
En dus vlogen Tjeerd, Wouter en ondergetekende deze maand als een opgewonden triootje naar de Engelse hoofdstad om de langverwachte co-op missies eindelijk te kunnen spelen. Hebben we er te lang op moeten wachten? Absoluut. Mosterd na de maaltijd? Absoluut NIET! Alles wat de singleplayer van GTA V zo briljant maakt, zit in de Heists van GTA Online. En om die content met buitenlandse vakbroeders te spelen, zoals doorgaans het geval op een trip, is al leuk, maar met je eigen collega's joelen, schreeuwen en schelden... is natuurlijk helemaal tijdloos vermaak.
En het mooie van alles: het is allemaal gratis content, waardoor GTA Online weer een enorme injectie krijgt. Geduld blijkt weer eens een zeer schone zaak. ● *Jan*


GTJAAAA!

IEMAND MOET HET DOEN

Tjeerd keek reikhalzend uit naar de eerste vrijdag van de maand, want dan zou hij weer naar Madrid vliegen om zijn vriendin in de armen te sluiten. Alleen nog effe donderdag wat laatste zaken afronden...
Tot hij de vraag kreeg of ie diezelfde donderdag naar Londen kon om GTA Online Heists te spelen. Je kan het antwoord van Tjeerd wel raden, natuurlijk: "ach, iemand moet het doen".



JJ



Vermaakte zich deze maand...

... met de discussie over de lengte van The Order. 'Hij was kort maar krachtig'. Nu alleen nog uitvinden of die quote de game of de discussie betrof...

Samuel



Werd deze maand...

... dertig jaar. Iets wat ik klote gevonden zou hebben, ware het niet dat mijn vrienden voor het allerbeste feest in de geschiedenis van de mensheid hadden gezorgd. Ouder worden is awesome.

Graddus



Kocht deze maand...

... eindelijk een PS4! Al valt het aanbod exclusives mij - net als bij de Xbone - vooralsnog een tikkeltje tegen... Maar ik bemoei niet.

Florian



Hield deze maand...

... eens wat anders vast dan controllers! Ik ben aan het verhuizen en daarom moest ik aan de slag met boor, zaag, hamer en kwast. Je mag me de hardware specialist noemen, maar van klussen heb ik de ballen verstand!

Ondertussen...

Speelde deze maand...

... met een dikke monster PC met prachtige discolichtjes. 4K gaming is de shit!!



Nino

Dronk deze maand...

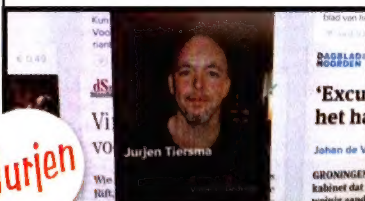
... extra veel thee met honing, want sinds dit seizoen ben ik de voice over van het programma Inside Gamer op Veronica. Geef me nog effe en ik ben de nieuwe Nolan North!



Tjeerd

Werd deze maand...

... curator games op Blendle. Wat betekent dat je me kunt volgen voor interessante artikelen over games die verschijnen in kranten en tijdschriften. Want, jazeker; interessante artikelen over games verschijnen ook wel eens buiten de PU.



Jurjen

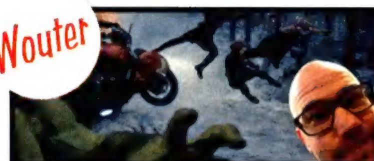
Jan



Liep deze maand...

... een blauwtje, door een muis. Want Logitech dropt tegenwoordig sneller muizen dan Timbaland beats. De G302 was nog warm van het testen en de G303 diende zich alweer aan. En dan is blauw ook nog eens m'n favoriete kleur.

Wouter



Heeft deze maand...

... het Marvel-virus weer te pakken. Bij gebrek aan interessante game-releases de komende maanden, maak ik me alvast wild over The Avengers: Age of Ultron en de Daredevil serie die er bijna aankomen. Mooie dingen!

Ed



Stond deze maand...

... op de ski's. Tenminste tot ik m'n knie verrekte. Ik heb uiteindelijk meer tijd in de file gestaan dan op de lange latten. De rest van de familie (zoals mijn zoon Koen en z'n neefje) vermaakten zich echter uitstekend, terwijl ik boeken las en op m'n iPad gamede.

Wordt vervolgd...

ONVOORSTELBAAR!



Wouter is een echte dierenliefhebber, hij prefereert dieren zelfs ver boven mensen, dus de man heeft genoten van zijn reis naar Zuid-Afrika afgelopen maand. Naar eigen zeggen heeft ie daar leeuwen geaaid, haaien gezoend, wurgslangen geknuffeld, met krokodillen gezwommen en op een struisvogel gereden.
We geloofden er natuurlijk geen reet van, maar toen mailde hij deze foto... ongelooflijk, het is dus allemaal waar!

HAARLEMSE HAAT

Ondanks dat JJ zichzelf omschrijft als een ADHD-patiënt on speed is 't gewoon een aardige jongen. Okay, na een in zijn ogen onterecht verlies in FIFA (lees: élk verlies) wil er nog weleens een controllertje door de kamer vliegen, maar verder krijg je de Haarlemse spierbonk niet snel kwaad. Je moet 'm alleen geen Japanse RPG's voorschotelen, want van skinny dudes met piekhaar gaat ie over z'n nek.
Dat JJ niet de enige PU-redacteur is met een aversie tegen een bepaald genre lees je elders in dit nummer in een onthutsende special waarin Jan toegeeft dat ie zuigt, Tjeerd vertelt dat hij z'n broekje bewatert, Jurjen bekent dat hij altijd als laatste gekozen werd met gym en Samuel bevestigt dat ie een gigantisch ego heeft...
De kreet 'lees en huiver' was zelden zo op z'n plaats.



FRISSE FLORIAN

Z'n eigen haren heeft ie vermoedelijk in maanden niet gewassen (hij schijnt zelfs onder de douche z'n petje op te houden) maar z'n spulletjes houdt Florian altijd spik en span. Zo maakt hij bijvoorbeeld met grote regelmaat z'n game PC schoon, en dat is nodig ook. Om te voorkomen dat jullie zelf met stofzuiger en wc-ontstopper aan de gang gaan, geeft onze soppende sul een korte cursus PC schoonmaken. Best netjes van 'm, toch?



De ideale 'schoon'zoon.

ONZE EIGEN STRIPHELD

Ed sprak in zijn 'bladeren rubriek' afgelopen maand al over een hoogtepunt in het oeuvre van onze tekenaar Jordi Peters, en blijkbaar was hij niet de enige die de Framedrop strip in het vorige nummer fantastisch vond.
Dave Bart stuurde ons via Facebook deze tag die honderd procent zeker geïnspireerd is op de Freddy Mercury die Jordi zo treffend neerzette.
Freddy is Queen, maar Jordi is koning!



AUW!

Van welke PU.nl video-editor is dit zwaar gehavende been? We zullen jullie het antwoord maar geven; deze door merg en been gaande foto is van de deze maand geopereerde knie van Jurjen Bakker.
Z'n afgescheurde kruisbanden zijn gerepareerd en daarvoor was een langdurige operatie nodig. Hoewel Jurjen allerminst met één been in het graf staat, kan ie zich voorlopig slechts met zware pijnstillers op de been houden. En al gaat ie op z'n achterste benen staan; het zal echt nog wel effe duren voor ie op de redactie weer z'n beste beentje voor kan zetten. Pijnlijk, ook voor ons, want Jurjen heeft van alle PU-redacteuren het monteren van filmpjes nu eenmaal het best onder de kn...



DWAZEN VAN DE MAAND
JAN & TJEERD

Verder commentaar overbodig.





PUMMUNITY

De tijden van post zijn natuurlijk allang gekomen en gegaan, en dus hebben we besloten het perkament van YO!POST! te vervangen door het digitale PUmmunity! Lees mee met de perikelen van de PU.nl community en sidder!

Dikke Pikachu

Op PU.nl houden we van lijstjes, van opsommingen, van bijdehand doen met onze gamekennis. Op de beste dagen resulteert dat in snoepjes van features zoals *De slechtste Gamepersonage makeovers ooit* van PU.nl redacteur PeterKoelewijn. Zoals de titel al verraadt, toont hij hierin aan dat ontwikkelaars hun characters niet opnieuw moeten ontwerpen op het moment dat ze in een creatieve crisis zitten. PeterKoelewijn laat geen slechte makeover onbesproken, dus ook Bomberman en Prince of Persia niet...

DeValk — 21 uur geleden — Reageer
Ik mis Prince of Persia.

Mr.Doom — 19 uur geleden
Ik mis mensen die het artikel lezen.

DeValk — 19 uur geleden
Ik mist Prince of Persia niet in het artikel doos.
Ik mis Prince of Persia als spel. is te lang geleden.

Mr.Doom — 17 uur geleden
Ik mis de tijd dat ik zinnen juist begreep.

Maar goed, er zijn belangrijkere kwesties, zoals hoe dik een gerbil is bijvoorbeeld (Wouter, de dierenspecialist op onze redactie, wijst ons er overigens op dat de correcte benaming voor dit diertje 'woestijnrat' is).

zRmi — 23 uur geleden — Reageer
"Pikachu heeft veel weg van een hamster of gerbil en dat zijn de gezellige dikkerds van het knaagdierenrijk"
Gerbils zijn helemaal geen dikkerds

Raul — 22 uur geleden
Zeg dan Chinchilla of zo

Wesseldegraaf — 22 uur geleden
Of degoe ^^

Westlander_0174 — 22 uur geleden
of helemaal niks :)

Konohamaru — 16 uur geleden
Of Hamtaro

Magmamax — 12 uur geleden
Don't talk sh*t about Hamtaro

KamelenPoot — 2 uur geleden
Of DeHamsta

CHECK!
PU.nl/GamepersonageMakeovers

No soup for you!

In het community deel van onze site besloot Saeglopur een topic te openen waarin hij mensen aanmoedigde om een nooit eerder geschreven zin te bedenken. Natuurlijk hebben we zoiets wel eens eerder gezien, maar als je deze vraag loslaat op de PUmmunity, zet je dan maar schrap. Zo postte Kotter een plaatje van een 'natuur'verschijnsel dat we liever nooit hadden gezien, was Raul ongenadig hard en was het volgende eigenlijk het enige dat geplaatst kan worden zonder dat we boze telefoontjes van moeders krijgen:

Zobaba — 4 dagen geleden — Reageer
"Ja, doe maar een beetje vanilla-vla en een scheutje vissaus in mijn groentensoep"

Respawnguy — 4 dagen geleden — Reageer
"Gefeliciteerd Respawnguy, hier is je diploma"

CHECK!
PU.nl/NooitEerderGeschreven

30 Japanse pr0n-actrices

De oplettende PU.nl-bezoeker kan niet alleen dingen leren van de redacteurs, maar ook van de PUmmunity. Onder een gameplay video van Yakuza Zero, het nog niet in Europa uitgekomen nieuwste deel in deze fantastische serie, deelde iemand een porntastisch feitje met ons!

jtvdknoppen — 1 dag geleden — Reageer
Grappig detail dat de niet-Japanse speler waarschijnlijk volledig zal missen, er was een tijdje terug een online verkiezing waarbij je kon stemmen op welke Japanse pornoactrices een rolletje zouden krijgen in deze game. De top tien krijgt als ik het goed heb begrepen een sprekende rol, terwijl de nrs. 20-30 als figurant in de game worden vereeuwigd.
http://ryu-ga-gotoku.com/sexy/

CHECK!
PU.nl/YakuzaZeroGameplay

UPDATE: Het is 2015

Even voor mensen 'in the know': haffel is nu echt, écht voorbij, okay? Zooooo 2014, zooooo been there, laten we verder gaan met ons leven, alrighty?

PS-Kid — 1 week geleden — Reageer
Goed bezig idd. Alleen één dingetje (dat ik ook al in de enquête aangaf), kunnen jullie alsjeblieft ophouden met de haffel? Ik weet niet of er mensen zijn in de community die er nog steeds om kunnen lachen, maar ik heb het nooit echt grappig gevonden. Het was leuk voor even. Laat het nu maar rusten.

DaMaJew — 1 week geleden
Haffel?

Nino — 1 week geleden
Ik was er al mee opgehouden, de stagiairs ook, maar ik kan niet beloven dat onze Brabantse freelancers het ook doen :)

PS-Kid — 1 week geleden
Tja. De eerste keer dat de haffel voorbij kwam was geloof ik in een YO!POST! aflevering met Ed. Sindsdien gaat er geen dag voorbij of ik kom het weer tegen hier. Het is ook niet zo dat ik dat woord verbannen wil. Maar iets minder overdosis haffel mag wel. :)

CHECK!
PU.nl/UitslagOnderzoekBlog

ABONNEE VAN DE MAAND

MICHIEL ANDRINGA

Als je op straat wordt begroet door wildvreemde mensen en er taart voor je klaarstaat bij de koffie, dan weet je dat je ergens bent waar de koeien niet alleen op een pak melk staan. Tjeerd bezocht deze maand z'n favoriete provincie Friesland, om langs te gaan bij onze Abo van de Maand: Michiel.

TJEERD | **KOMT OP DE KOFFIE**



Wil jij ook Abo van de Maand worden? Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.

Toen ik op een willekeurige donderdagochtend door Friesland reed, was het zo rustig dat ik ongezien in een bananenpak midden op straat mijn behoefte had kunnen doen. Maar toen ik de straten van het fraaie dorpje Menaam (Menaldum) indraaide, werd ik zwaaiend opgewacht door Michiels vrouw Linda en zijn twee weken verse baby. Ik trok snel mijn bananenpak uit en bekeek Michiel zijn gamecollectie.



Michiel was vroeger samen met z'n broertje lid van Power Unlimited. "Toen ik hoorde dat jullie zouden komen heb ik 'm een berichtje gestuurd: 'Je raadt nooit wie er bij me langskomen!' In deze PU van twintig jaar geleden staat Ed ook al trouwens, ik denk dat die nooit weggaat, die gaat met PU ten onder."

In de schuur heeft Michiel een PlayStation 2 pod staan en een handgemaakte arcadekast, zijn grote trots. "Er staan iets van duizend games op en ik speel ze regelmatig. Zeker in de zomer, als iedereen in z'n tuintje zit, heb ik hier de deur open en ben aan het gamen op m'n arcadekast, dan weten ze hier niet wat hen overkomt!"

Michiel speelt dus wel degelijk met zijn verzameling, af en toe trekt hij nog wel eens een klassieker uit de kast. "Zo nu en dan heb ik zin om effe een paar weken op een oude console te spelen, dan zet ik bijvoorbeeld de Dreamcast onder de tv en dan speel ik daar mijn favoriet Resident Evil: Code Veronica op."



Als we zijn gameroom binnenlopen, valt op dat alles keurig geordend staat in kasten en een vitrine, want van willekeurig overal troep neerpleuren, daar houdt Michiel totaal niet van. "Ik kom wel eens bij mensen die hun vitrine helemaal volgepropt hebben met troep. Het moet wel een beetje georganiseerd zijn, je gezin moet niet gaan lijden onder je hobby."



Zijn vrouw weert hem vakkundig uit de woonkamer met zijn hobby. "Ik vind z'n hobby prima, maar ik ben blij dat het allemaal niet in de woonkamer staat. Michiel heeft zijn eigen plekken en dat is prima, maar er zijn grenzen." Pardon? Grenzen? Wat zijn dat? Nou ja, gelukkig kan ze lekkere taarten bakken, Michiel!

MICHIELS GAME PASPOORT

Naam: Michiel Andringa
Leeftijd: 33
Lid sinds: 2003 (voor 2000 ook een aantal jaren, maar geen idee meer welke)
PU.nl nick: OBERSTCHIELLIE
Favo PU-redacteur: Jurjen
Favo game ooit: The Elder Scrolls Oblivion/Skyrim
Bezit: 25 consoles,+/- 300 games, PlayStation 2 demo-booth, arcadekast (+/- 8000 games)



Power Spy

● Evolve is uit en daar zijn we blij mee, want het is een leuke en zeer uitdagende game geworden.

● Maar het spel van de makers van Left 4 Dead is ook nogal confronterend. Het wijst je kneiterhard op het feit dat je geen vier vrienden in het echte leven hebt...

● Omdat Jan hoofdredacteur is bij de PU checkt hij af en toe teksten op de inhoud voordat ze naar Ed gaan.

● Nino stuurde zijn tekst over PC-games echter per abuis per mail naar JJ ipv Jan, en die had natuurlijk geen idee wat hij er mee moest.

● Terwijl Jan en JJ toch niet bepaald op elkaar lijken.

● Dus speciaal voor Nino: Jan heeft geen haar, JJ (grotendeels nog) wel, één JJ = twee Jannen en bij ruzie met JJ krijg je een knal voor je harses en bij Jan je salaris niet meer.

● Sony heeft, bewust of onbewust, de rechten op de naam 'The Last Guardian' niet verlengd. Wat betekent dat in ieder geval de naam van het spel officieel niet meer bestaat.

● Valve heeft de rechten op Half-Life 3 gelukkig nog wel in handen...

● Nog effe en de naam Half-Life kun je letterlijk gaan nemen. Dat je inderdaad je halve leven moet wachten op een vervolg.

● Overigens meldde Sony dat The Last Guardian nog steeds in ontwikkeling is.

● Alleen dan wel heeeeel erg langzaam...

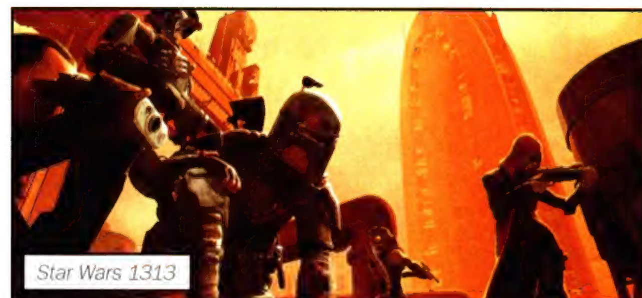
● Gehoord op de redactie: "Ik heb niks met competitieve multiplayer games, mijn lul is al groot genoeg."

● Zou dat betekenen dat JJ, Tjeerd en Graddus, die je alle drie dag en nacht kunt wakker maken voor competitieve multiplayers, een klein piemeltje hebben?

DE MYTHE ROND STAR WARS 1313

De nieuwe Star Wars film komt 18 december uit en dus zal de SW-verdwazing rond die tijd weer tot ongekende hoogten gaan stijgen. Om diezelfde reden gaan wij ervanuit dat SW: Battlefront voor de feestdagen in de winkels ligt.

door: JJ
twitter.com/GKJJ


Star Wars 1313

Met een release voor de feestdagen zal Battlefront dé najaarsshooter voor EA zijn in 2015. Waar sommigen speculeerden op Battlefield 5 of Titanfall 2 als december-hits voor de Amerikanen, gaat dat er echt niet van komen. We vermoeden zelfs dat ontwikkelaar Respawn niet eens met een nieuwe Titanfall bezig is, maar z'n pijlen voorlopig richt op een nog geheime IP.

Maar hoe zit het dan met die andere Star Wars game: Star Wars 1313? Een paar E3's terug was er een waanzinnige demo waar iedereen van uit z'n dak ging, en nog steeds zijn er bossen gamers die dénken/hopen dat de game nog afgemaakt gaat worden.

Nou, die gedachte/hoop kunnen ze laten varen. Star Wars 1313 is namelijk nooit meer dan een tech demo geweest en was nimmer bedoeld om uit te werken tot een compleet product. Weer een illusie armer...


Star Wars: Battlefront

> "Ik heb games van twee uur gespeeld die beter waren dan spellen van 16+ uren."


Ready at Dawn creative director Weerasuriya vindt het gelul over speelduur onzin.



Na twintig jaar perstrips kent Jan Schiphol beter dan zijn eigen achtertuin. Wat maakte hij afgelopen maand mee?

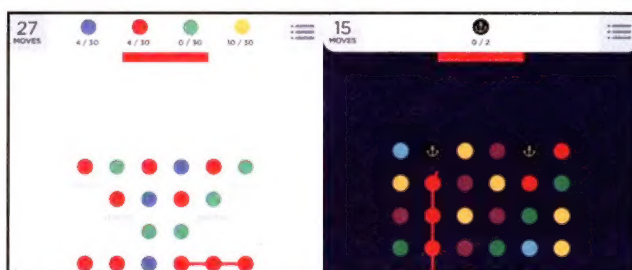
VERSLAAFD AAN OPSTIJGEN EN LANDEN

Afgelopen maand reisde ik drie keer naar Londen. Een keer voor een face-to-face met mijn held Sid Meier aangaande Starships, een keer voor de Europese voorronden van de Call of Duty Championship 2015 én natuurlijk voor de Heists van GTA Online.

Mijn vaste 'tools' bij dit soort korte tripjes zijn altijd laptop + iPad. Sinds kort mag je tijdens het opstijgen en landen kleine gadgets 'aan laten staan' en daar vallen tablets dus ook onder. En dat komt goed uit, want zo kan ik mijn TwoDots verslaving gaande houden.

Iedere keer als ik dit irritant leuke puzzelspelletje bijna heb uitgespeeld, droppen de makers weer nieuwe levels. Het einde is nu echt in zicht - op moment van schrijven ben ik bij puzzel 222 beland - maar wie weet krijg ik met een nieuwe update wel weer dertig verse puzzels in m'n mik gedouwd.

En mocht ik alle puzzels gekraakt hebben, dan is het tijd voor de volgende uitdaging: overal drie sterren halen. Ik heb nu, schat ik, zo'n 85% op drie sterren gehaald maar ik ga voor de 100%. Die korte vluchtjes naar Londen, waarbij je voornamelijk aan het opstijgen en landen bent, zijn ideaal voor aaneengesloten TwoDots-sessies. Daarna ben ik meestal zo gefrustreerd en opgefokt dat de Engelse douane me bij voorbaat al een full body search geeft. Tja, je moet wat overhebben voor je favoriete hobby...





twitter.com/jurjenT

INDIES ZONDER INSPIRATIE

Vorige maand was ik jurylid voor Indie Prize, een groot internationaal evenement waarvan de prijsuitreiking in Amsterdam plaatsvond.

Het kwam erop neer dat ik zo'n vijftig nieuwe indiegames thuis en op de beursvloer van Casual Connect mocht testen, om vervolgens in overleg met de andere juryleden te bepalen welke games het beste waren, bijvoorbeeld op het gebied van verhaal, beeld of gameplay.

Nou zal ik je niet vervelen met de uitslag, maar laat ik er samenvattend dit over zeggen: de opbrengst viel tegen. Ik heb tussen die nieuwe indiegames in elk geval niets gevonden van het niveau (nu komen titels van oude indiegames die mij wél grepen) Fez, Spelunky, Journey, Limbo, Little Inferno, Amnesia, Stanley Parable, Antichamber of Papers, Please.

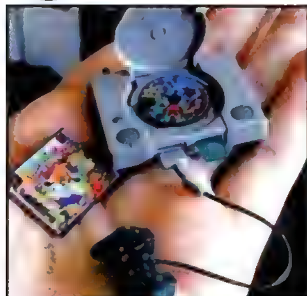
Tuurlijk, er zaten best coole spellen tussen. Zoals een fraai gemaakt touchscreen spel waarin je lijntjes moet trekken of doorsnijden (Amphora), een first-person platformer waarin je overal platformen kunt plaatsen (Tri), een hilarisch moordspel op een thuisfeestje (Party Hard, mede dankzij mijn enthousiaste support de winnaar van de Critic's Award) en de inmiddels bekende Nederlandse kwaliteitsstukken Action Henk en The Flock (zie screen). Maar ik zag geen games die de potentie hadden mijn leven te veranderen.

Jazeker, mijn verwachtingen waren hooggespannen, maar dat zouden ze ook móeten zijn bij een grote internationale wedstrijd voor de beste indiegames. En het valt niet mijn verwachtingen maar de indies te verwijten dat niet aan die verwachtingen is voldaan.

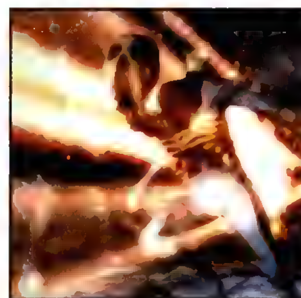
De spannende beloften waarmee de indiegames zo'n tien jaar geleden voor opschudding in het videogamelandschap zorgden, 'dat nu alles anders zou worden, dat de ene na de andere artistieke verrassing zou volgen', lijkt leeggelopen als een vergeten ballon.

Terwijl ik nog steeds kan genieten van het zoveelste pixelplatformertje met een geinige gameplay-twist, bekruipt me sinds een jaar of twee steeds vaker het gevoel dat het gros der indies gewoon zonder inspiratie zit.

SERIOUS GAMING



Kijk, dat is nou een echte handheld!



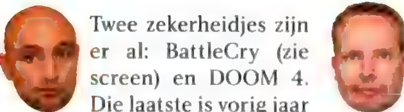
WAAR GAAT BETHESDA MEE KNALLEN OP DE E3?

Dat de komende E3 vet gaat worden, lijdt geen twijfel. Een van de verrassingen is het feit dat Bethesda voor het allereerst een eigen persconferentie organiseert. Wat zouden ze gaan melden? Jan en JJ speculeren er vast op los.



Twee zekerheidjes zijn er al: BattleCry (zie screen) en DOOM 4. Die laatste is vorig jaar getoond aan intimi op Quakecon en nu is het tijd om de game aan de wereld te showen.

Voor Fallout 4 zie ik geen rol weggelegd (hoogstens een teasertje), maar ik durf er mijn Corvo masker om te verwedden dat de eerste gameplay beelden van Dishonored 2 onthuld gaan worden. En misschien nog iets nieuws met Wolfenstein? Waarom ook niet?



Jan vergeet het belangrijkste aspect van deze persconferentie. Met dit event wil Bethesda laten zien dat ze nu bij de Big Boys horen. En vergeet ook niet dat ze de eerste zijn, dus als ze hier een écht spectaculaire aankondiging doen, zetten ze meteen de hele beurs op scherp. De ervaring leert namelijk dat de eerste grote aankondiging meestal letterlijk en figuurlijk de show steelt. En dat spektakel komt inderdaad niet van zekerheidjes BattleCry en DOOM 4 (hoewel de MP van DOOM 4 de (oud-)gamers gaat verrassen, begrijp ik uit betrouwbare bron). Nee, de eerste persconferentie staat of valt met de aankondiging van Fallout 4! Iedereen wil het en dus is al het andere minder. Zelfs Dishonored 2.

SERIOUS GAMING

Diablo Ladders - Paragon

Hardcore

Player	Paragon
	1007
	948
	933
	930
	923

En wij maar denken dat we een beetje konden gamen Level 1000 in Diablo III zonder dood te gaan



Power Spy

- Wat een rumoer, gezeik en gezeur over de totale speeltijd van The Order 1886. Ook op de redactie ontkwamen we niet aan het 'doet lengte ertoe' gezwam en werd er flink gediscussieerd. Een discussie die langer duurde dan The Order 1886 zelf...
- Of is dat nu weer flauw?
- Jan speelde de game uit voor de review en vond de speeltijd in Order.
- Sorry, die is zo mogelijk nog flauwer.
- Met de lengte van The Order 1886 valt het uiteindelijk nog wel mee, maar de preview-demo van het spel die we in Amsterdam vlak voor de release kregen, was toch effe andere koek.
- Die kende namelijk een recordlengte van acht hele minuten.
- Nog nimmer in de ruim twintigjarige geschiedenis van PU hebben we zo'n korte hands on gekregen van een spel.
- Zo kort zelfs dat het interview dat we tijdens dezelfde perspresentatie opnamen voor PU.nl een stuk langer was dan de speelsessie zelf.
- Normaal zijn we niet zo blij met perstrips naar Amsterdam, maar je zal toch voor zo'n preview-sessie van acht minuten naar het buitenland zijn gevlogen...
- Dan kun je in principe nog met hetzelfde vliegtuig terug.
- De afgelopen maand kwam update 2.04 voor de PlayStation 4 uit. En dat pakte bij sommige consoles niet helemaal jofelnootjes uit. Die startten na de update namelijk niet meer op.
- Een update om je console te doen crashen, je moet het maar durven.
- Overigens fixte Sony de problemen snel... met een update voor de update.
- FUT lijkt de footie-wereld in een razend tempo te veroveren. Er worden inmiddels tig keer meer FUT-potjes online gespeeld dan 'gewone' Seasons wedstrijden. »

Power Spy

- JJ onderschrijft de kwaliteit en aantrekkingskracht van de FUT-mode, maar speelt het zelf nauwelijks en houdt het bij Seasons.

- Om van het gezeik af te zijn of hij FUT speelt (hij wordt er minimaal drie keer per week op Twitter naar gevraagd) heeft hij een T-shirt bij Gerard Joling besteld met de opdruk 'Ik heb er de FUT niet meer voor.'

- Dat je denkt dat je wel okay bent in Diablo III en dat een gast dan in de moeilijkste mode (één keer dood en je moet helemaal opnieuw beginnen) level 1002 wordt... dus zonder ook maar één keer dood te gaan!

- Dat is bijna net zo erg als dat je ma jou in Call of Duty een headshot geeft en daarna kirrend uitroept 'geinig, dus daar is die trigger op de controller voor'.

- Of dat je nichtje, die nog nooit eerder heeft gegamed, tijdens een logeerpartij bij jou Dark Souls uitspeelt en vervolgens vraagt of je ook nog een game in huis hebt die wat uitdagender is.

- EA en Konami gaan het, als je de online matches bekijkt, volgend jaar makkelijk krijgen bij het vervaardigen van hun nieuwe footie.

- Ze hoeven beide feitelijk alleen nog maar Bayern, Real, Barca en Chelsea in hun spel te stoppen.

- Er is nu een politie-trainingsgame gemaakt waarmee agenten hun skills kunnen oefenen met de Kinect.

- Zou je straks dan ook 'cop aan' en 'cop uit' kunnen roepen?

- De amiibo van Nintendo zijn een enorm succes. Dagelijks vliegen er duizenden poppetjes over de toonbank.

- Om dat succes te vieren, gaat Nintendo, exclusief in de VS, een gouden Mario amiibo uitbrengen.

- Nou snapt de Powerspy waarom Jurjen dit jaar per se naar de E3 wil.

OPUNIE

PASSIE IS MIJN ZWAKKE PLEK

Het is een heet hangijzer sinds GamerGate: zijn gamejournalisten vatbaar voor omkoping?



Ik kan niet voor anderen spreken, maar ik heb een volledig schoon geweten. Ik heb en zal nooit mijn mening over een game laten beïnvloeden door een publisher. Niet omdat ik een über principiële betweter ben, maar gewoon omdat zoiets onmiddellijk opvalt en je dan je geloofwaardigheid bij je lezers kwijt bent. En tegen het langdurige verlies van je geloofwaardigheid weegt de mogelijke korte termijn 'winst' van een 'corrupte' (p)review no way op.

Maar ik ben ook niet Roomser dan de Paus. Ik heb wel degelijk een zwakke plek als het gaat om het beoordelen van games. En die zwakke plek heet 'passie'. In de pak 'm beet twintig jaar dat ik games test, heb ik heel wat studio's bezocht en honderden developers ontmoet. En geloof me, bijna allemaal hebben ze extreme passie voor hun werk. Hoe ik dat weet? Omdat je niet voor het geld of een carrière in deze industrie gaat werken. Werken als game-developer is een bitch. Je maakt krankzinnig lange dagen voor een mager loontje. En dat hou je dus alleen vol als je echt van je werk houdt. En dat merk je vooral tijdens perstrips.

Ik kan dan ook slecht tegen media die games gemakzuchtig affakkelen zonder naar de oorzaken te zoeken. De makers van Assassin's Creed Unity (zie screen) waren bijvoorbeeld echt niet happy met de buggy versie die werd uitgebracht, en de mensen achter Driveclub vallen echt niet elke dag lachend van hun stoel omdat ze nog steeds geen gratis versie voor PS+ klaar hebben.

Als ik een game test, denk ik ook vaak aan de mensen die 'm hebben gemaakt. Ik zie hun doorwaakte nachten, de liefde voor hun game, voel de pijn die het zal doen als de reviews negatief zijn.

Ik weet dat ik dit niet zou mogen laten meewegen en dat doe ik dan ook niet, maar het belet me wel om developers al te makkelijk weg te zetten als gemakzuchtige geldwolven. Andere media zouden hier ook wel eens effe over na kunnen denken voordat ze een tendentieus verhaal plaatsen. Zij balen zelf immers ook als iemand hun verhaal volledig affakkelt en hen neerzet als trieste journalisten die gemakzuchtige clickbait verhalen op hun website zetten.

"Niemand hier maakt zich druk om Metacritic."


Jason Kingsley van Rebellion stelt dat Twitch en YouTube tegenwoordig veel belangrijker zijn dan reviews. En natuurlijk heeft dat niets te maken met het feit dat zijn Sniper Elite III op Metacritic slechts een miserabele 68 scoort



"Ze hebben mij én mijn familie bedreigd. Dit kan zo niet doorgaan. Ik praat niet meer met de pers."


Gamers laten zich weer eens van hun beste kant zien ten opzichte van Peter Molyneux

DIE HARD DIABLO FAN

Je hebt fans en je hebt fans, en dan heb je nog echte die hard fans. Deze @Raccoon85 toonde onlangs de make-over van zijn (slaap)kamer annex gameroom, helemaal in Diablo stijl.

Voor zoveel inzet en passie kunnen wij alleen maar onze hoed afnemen. Sir, we salute you.



PU SERIOUS GAMING



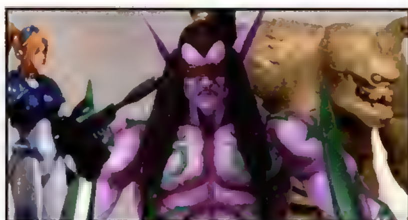
Zo ziet een real-life GTA V eruit

HEBBUH-HEBBUH!



WE NEED THIS NEEDLER

Tijdens de New York Toy Fair 2015 werd aangekondigd dat Mattel de wapens uit Halo gaat namaken als toy dart guns. En het eerste wapenfeit liegt er niet om: een Needler met werkelijk gloeiende naalden en pijltjes die aan bepaalde materialen blijven kleven. Helaas zonder homing-functie, maar toch: een puik stuk plastic.

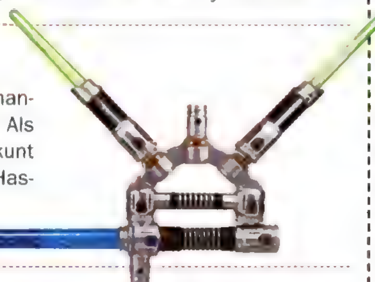


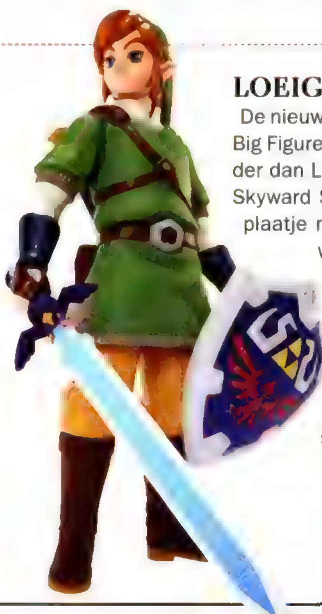
STORMHELDEN VAN BLIZZARD

Voor wie Heroes of the Storm niet kent: dit is een free-to-play MOBA van Blizzard waarin zo'n beetje alle coole helden uit de Blizzard games door elkaar zijn gehusseld. En je ziet het goed: er zijn ook poppen van de stormhelden in aantocht. De eerste vijf arriveren - zoals het stormen betaamt - in de nazomer, het betreft: Arthas, Illidan Stormrage en Stitches uit Warcraft, Nova uit StarCraft en Tyrael uit Diablo.

BOUW JE SABER

Je hebt 'm ongetwijfeld gezien, de nogal, eh, 'onhandige' (onthandende?) lightsaber uit de eerste trailer van Star Wars Episode VII. Als je denkt dat je zelf een logischere (of nog debielere) lightsaber kunt bouwen: ga je gang met dit nieuwe Bladebuilders-speelgoed dat Hasbro op de New York Toy Fair 2015 presenteerde.



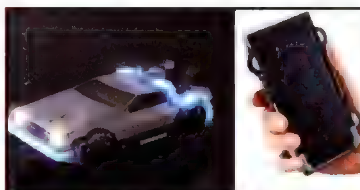


LOEIGROTE LINK

De nieuwste telg in JAKKS Pacifics Big Figures-familie is niemand minder dan Link. Deze action figure in Skyward Sword stijl ziet er op het plaatje misschien niet zo indrukwekkend uit, totdat je je realiseert dat ie maar liefst een halve meter hoog is! Als deze trend van steeds grotere figuren doorzet, dan torenen de action figures straks boven Samuel uit!

TIJDLOOS TELEFONEREN

Op zoek naar een nieuw hoesje voor je iPhone 6? Je zou er deze Delorean omheen kunnen klikken. Als je gebeld wordt, gaan er lampjes branden, dus succes bij de vrouwen gegarandeerd. Eh, misschien. Waarschijnlijk niet. Maar nu we het toch over tijdreizende voertuigen hebben, wist je al dat verderop in deze PU een heuse tijdreisspecial te vinden is?



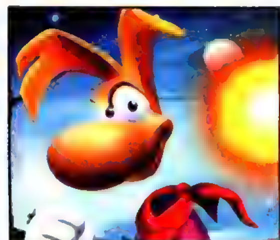


MICHEL ANCEL TOONT NIEUWE GAME OP E3

Het is alweer een tijdje stil rondom die dekselse *Ancel*. De laatste keer dat we iets hoorden van de Franse *rebel*, toonde hij ons op de Gamescom een indie-*spel*. Nou, dan weet je het *wel*.

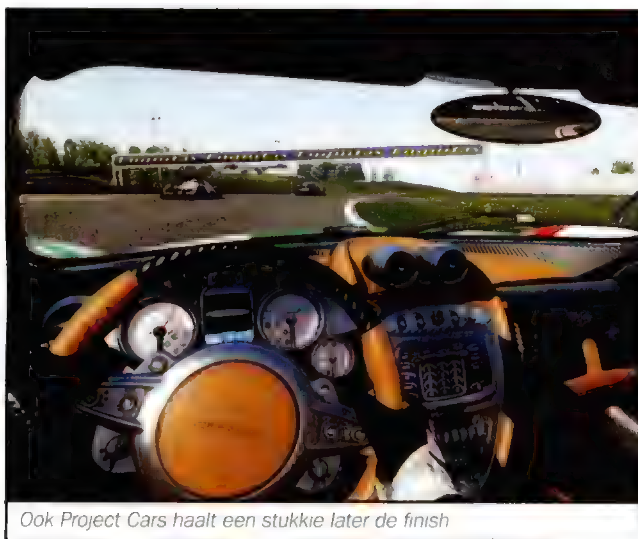
Nee, alle flauwe rijmelarij op een stokje; de game die hij in Duitsland presenteerde tijdens de Sony persconferentie (WILD) was natuurlijk maar een zijstapje voor Ancel.

Zijn echte, nieuwe, grote game voor Ubisoft wordt, zo voorspelt mijn Glazen Bol, dit jaar op de E3 getoond. Of dat dan ook maar meteen Beyond Good & Evil 2 wordt, is nog even afwachten; het zou ook zomaar Rabbids game nr. 3621 kunnen zijn.



Michel Ancel is vooral bekend vanwege zijn creatie Rayman

BANDAI NAMCO LIJDT AAN UITSTELLERITIS



Ook Project Cars haalt een stukkie later de finish

Het uitstellen van games zorgt zelden meer voor verbazing, maar Bandai Namco maakt het de laatste tijd wel erg bont.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

De Japanners van Bandai Namco stelden The Witcher III al twee keer uit (tot nu toe) en nu is het door hen uitgegeven Project Cars eveneens voor de derde keer naar achteren geschoven. Okay, de schade valt mee; de game gaat van eind maart naar begin mei, maar het is wel opmerkelijk.

De eerlijkheid gebiedt te zeggen dat Dark Souls II: Scholar of the First Sin een weekje eerder komt, dus zo kan het ook.

Maar mocht je je afvragen waar de review van Project Cars staat? In ieder geval dus niet in dit nummer.





Je hebt controllers en controllers

Power Spy

- JJ was dit jaar aanwezig tijdens Casual Connect om de casual wereld (de makers van die simpele mobiele en PC-spelletjes) wat beter te leren kennen. En het werd een leerzame dag.
- Zo bleek dat 70% van alle inkomsten in de totale game-industrie door casual games gegenereerd worden.
- Oftewel, je mag je zus en moeder dankbaar zijn dat ze gamen, wantt zij houden de industrie overeind. Niet jij met je GTA en Battlefield...
- Jurjen had het JJ vorig jaar al verteld, maar omdat er zoveel geld in de casual wereld wordt verdiend, zijn daar nu ook de grootste parties. En niet op de E3.
- Vorig jaar was er bijvoorbeeld een feest met strippers en baby tijgers. Dit jaar waren de strippers opnieuw van de partij, maar waren de tijgers ingeruild voor geverfde dwergen.
- Op de E3 mag je tegenwoordig al blij zijn als de ruimte waar een 'feest' wordt gehouden een sound system heeft en je een muntje voor een gratis consumptie toegestopt krijgt.
- En geverfde dwergen hebben ze al helemaal niet. Wel veel extreme dikkerds. Maar die zijn niet ingehuurd...
- Bethesda is er via de rechter in geslaagd om de ontwikkelaar van Fortress Fallout de naam van hun game te laten aanpassen. Ze mogen de term 'Fallout' niet langer gebruiken.
- Normaliter neemt de Powerspy het altijd op voor kleine bedrijfjes die juridisch gemangeld worden door big boys, maar als deze actie betekent dat we binnenkort Fallout 4 mogen verwelkomen, dan laat hij zijn principes graag varen.
- En dan nog voor de laatste keer de discussie over de speelduur van The Order 1886.
- Beste dames, mochten jullie hierover willen meepraten, besef dan dat die discussie over 'doet lengte ertoe' erg gevoelig ligt bij mannen...

GOLD AWARD

ORI AND THE BLIND FOREST

Tijdens de E3 van 2014 werd Jan stapelverliefd op Ori and the Blind Forest, een game van indie ontwikkelaar Moon Studios. De muziek, de beelden, de setting... ze vormen een verademing tussen de 'Grote Games met Boze Mannen met Geweren en Gelikte Sportwagens'. Ook Nino hield het spel al een tijdje in de gaten, en toen de review-code eindelijk beschikbaar kwam, besloten beide heren hand in hand een betoverende boswandeling te maken.



Indie ontwikkelaar Moon Studios begon vier jaar geleden aan Ori and the Blind Forest. Microsoft kreeg het spel al snel in de smiezen, en kocht de uitgeefrechten. Een slimme move voor beide partijen, want Moon Studios is een collectief van ontwikkelaars die over de hele wereld werken. Zo hebben ontwikkelaars uit Oostenrijk, Australië, Amerika en Israël aan de game meegewerkt, met Microsoft als coördinator en geldschieter.
Het resultaat is een van de meest bijzondere games van dit moment, dat met zijn prachtige vormgeving en bij vlagen razend moeilijke platformuitdagingen een ode brengt aan games als Metroid, Castlevania, Rayman en Zelda. Tegelijkertijd zien we invloeden van Disney en Studio Ghibli.
Ori neemt je mee op een spirituele reis. Ga er maar effe goed voor zitten! »

Nino en Jan **MAKEN EEN BETOVERENDE BOSWANDELING**

Ori denkt dat de waarheid onder water is te vinden. Hij had namelijk gehoord dat men probeerde de waarheid boven water te krijgen.

De eerste 15 minuten van Ori and the Blind Forest zijn behoorlijk emotioneel, al hoefden de zakdoekjes er net niet aan te pas te komen. We zien hoe Ori geboren wordt uit het licht van een enorme Tree Spirit en liefdevol wordt opgenomen door Naru. Deze voedt Ori op als haar kind, speelt met hem, voedt hem en leert hem de wetten van het bos.

"Een kunstwerkje dat we niet snel zullen vergeten."

Dan gebeurt er iets vreselijks. De reuzenuil Puro steelt de bron van het licht en zet daarmee het verval van het magische bos in gang. De wereld van Nibel is stervende; bomen en planten verliezen hun bloesem en bladeren, en wat rest zijn giftige poelen, stekelige doornstruiken en roze-pulserende, als kankergezwellen-ogende, wezens die alles wat voor hun voeten komt aanvallen en opvreten. De oorspronkelijke flora en fauna sterft of transformeert naar donker en giftig.



weetje • weetje

Bijna helemaal bovenaan de credits van de game staat een semi-bekende naam; ene 'Arthur Brussee' was namelijk verantwoordelijk voor de 'Graphics and Frameworks Programming' van de game. We zijn op onderzoek uitgegaan, maar konden (op de achternaam en Nederlandse nationaliteit na) geen link vinden met ex-Guerrilla baas Arjan Brussee.



Naru geeft de laatste vrucht uit het bos aan Ori om vervolgens haar laatste adem uit te blazen. Ori blijft alleen achter, bang en onzeker. Het is nu aan jou om, als Ori, de orde te herstellen en het leven terug te brengen in het woud.

Feest voor oog en oor

Je moet wel stekeblind en stokdoof zijn om niet als een blok te vallen voor de vormgeving en muziek van Ori. De hele game is handgetekend maar zit vol met duizenden duizelingwekkend prachtig uitgewerkte details.

Licht speelt hierbij een allesbepalende rol. Je speelt een soort wit konijn/vos-achtig wezentje annex woudgeest die voortdurend licht geeft. Overal waar je bent, hangt een gloed om je heen, en dat komt ook door Sein, een vriendelijke Spirit die je door het woud gidst en dienstdoet als zwevende bodyguard. Het verval van het bos wordt pijnlijk accuraat in beeld gebracht, temeer omdat je in het begin zag hoe mooi de wereld van Ori eruitzag toen alles nog pais en vree was. Het kleurenpalet, de lichtwerking, de levels en subwerelden... je blijft je verwonderen. Je bent echt in een ander universum dat je helemaal opslokt.

De muziek is minstens zo mooi. Esoterisch, feeëriek, Japans, Halo-achtig, orkestraal.

HÉ, WIL JE ALS DE DROMMEL MAKEN DAT JE WEGKOMT VAN M'N KOSTBARE VERZAMELING NAVELPLUIS!

HEB JIJ ENIG IDEE WAAR WE NAAR AAN HET KIJKEN ZIJN?
IK HEB MEDELIJDEN MET DIE GAST VAN PU DIE HIER EEN BIJSCHRIFT BIJ MOET MAKEN
NOU, IK WEET WEL DAT IE ER EEN MEESTER IN IS
ED, HEET IE TOCH. JA, DA'S EEN KANJER, JOH
EEN ALLESKUNNER
EEN TOPPER
EEN KEI
EEN BAAS
EEN HELD
ZUCHT. WAAROM IS NIET IEDEREEN ZOALS ED.

Van bombastisch tot heel klein, van dreunende pauken tot liefelijk pianospel. Steeds raakt de soundtrack van Ori de juiste snaar. Je ogen en je oren worden dus rijkelijk verwend.

Genreklassieker

Dat Ori and the Blind Forest een prachtige game ging worden, zagen we wel aankomen, maar dat de gameplay minstens zo fantastisch uit blijkt te pakken, kwam ook voor ons als een zeer aangename verrassing.
Onder de beeldschone graphics gaat namelijk een platformer schuil die zich bijna kan meten met genreklassiekers als Super Metroid en Castlevania: Symphony of the Night. Net als in die games, stuit je op pittige tegenstanders en uitermate lastige puzzels. Gelukkig heeft de kwetsbare maar lenige en snelle Ori hulp van Sein. Deze Spirit spuwt witte vlammen waarmee je uiteenlopende vijanden bevecht. Van paniekerige op je af vliegende uilen tot ondefinieerbare blobjes roze smurrie, van schreeuwende aapachtige wezens die bovenop je springen tot spinachtige monsters die paars-wit slijm afscheiden.
Door vijanden te verslaan (daar valt ook gevaarlijke fauna onder) verzamel je Spirit Lights, een soort XP. Hiermee level je je personage en speel je nieuwe vaardigheden vrij. Je skill-tree bestaat uit drie banen, opgesplitst in aanvalsmoves, energiemoves en healthmoves. Daarnaast krijg je nog skillmoves door in de enorme open wereld kleinere Spirit Trees te knuffelen. Zo word je langzaam beter en sterker.
Daarnaast verzamel je Spirit Energy, die je onder andere kunt gebruiken om je eigen save points te creëren of voor het opblazen van muren om doorgangen te creëren. Verder zijn er nog zwevende shards die je in poorten kan plaatsen en dan eveneens nieuwe omgevingen openen.

PU SPRAK:

THOMAS MAHLER LEAD DESIGNER



Thomas Mahler is een voormalig cinematic artist bij Blizzard. Niet zo vreemd dus dat de handgetekende stijl van Ori op sommige punten wat Blizzard-trekjes vertoont. Mahler werkte destijds vooral met veel plezier aan StarCraft, maar hij wilde graag zijn eigen studio opzetten en zijn droom verwezenlijken.

***PU:** Wat had je met Ori and the Blind Forest concreet voor ogen?*
Mahler: Ik hou van platformgames als Limbo, Braid, Super Meat Boy en Super Mario Bros. Daarnaast ben ik groot fan van de oude Metroid en Zelda games; dat wilde ik combineren in Ori and the Blind Forest. Maar we wilden een stap verder gaan. Super Mario Bros 3 is een van mijn favoriete games ooit, maar niemand speelt die game voor het verhaal. Sterker, er ís bijna geen verhaal. Wij wilden laten zien dat je ook een emotionerend verhaal kan vertellen in een platformgame.

"Een snelle en strakke besturing is misschien wel het belangrijkste voor een game als Ori."

***PU:** Ori is bij vlagen, zeker naar het einde toe, bijna frustrerend moeilijk. Een bewuste keuze?*
Mahler: Jazeker, maar Ori is nooit gemeen moeilijk. Denk aan games als Ghosts 'n Goblins, Super Meat Boy... die spellen eisen veel van de speler, maar als je de vaardigheden van de game onder de knie hebt, kun je de platform-uitdagingen naar je hand zetten. Het kost oefening, maar je zal de klus klaren. Dat geldt ook voor onze game. In basis is Ori namelijk zeer toegankelijk, al zal de ene speler wat meer moeten upgraden en unlocken om verder te komen dan de ander.

***PU:** Rayman is ook van invloed geweest?*
Mahler: Dat staat buiten kijf. De laatste twee Rayman games ogen spectaculair en als 2D platformgames hebben ze het genre weer op de kaart gezet. Ik vind alleen de besturing van die games een tikje 'floaty'. Een snelle en strakke besturing is misschien wel het belangrijkste voor een game als Ori. En daar zijn we, al zeg ik 't zelf, zeer goed in geslaagd.





weetje • weetje

Als het aan Moon Studios ligt, komt er zeker een vervolg op Ori and the Blind Forest. Wij zeggen 'doen!'

Blind Forest... ik dacht effe dat Daley ergens in de buurt van Manchester z'n eigen bos had gekocht...

» Zo valt er van alles en nog wat te ontdekken in Nibel, een magische wereld die steeds verder uitdijt.

Metroidvania pur sang

Qua progressie is Ori een Metroidvania volgens het boekje. In het begin kan je alleen een beetje rondspringen en knallen, maar al snel krijg je bijvoorbeeld de mogelijkheid om tegen muren op te springen en te double jumpen. Net als in elke andere Metroidvania wordt je arsenaal aan moves steeds uitgebreider, waardoor je steeds meer collectables en andere verborgen geheimen kan bereiken.



weetje • weetje

Microsoft heeft een dikke deal gesloten met Moon Studios, dus de kans dat Ori and the Blind Forest binnen afzienbare tijd naar de PS4 komt, achten we zeer klein.

"Een absolute must-have voor iedereen met een PC of Xbox, en dat voor nog geen 20 euro!"

Ori and the Blind Forest speelt zich af in een grote open verbonden wereld en je bent altijd (naja... bijna altijd, zie kader Pro Tip) vrij om terug te gaan naar eerdere gebieden. Voor het verhaal hoef je niet bijzonder veel te backtracken, maar als je toch de neiging voelt om terug te gaan naar eerdere gebieden, zal je genoeg verstopte geheimpjes en collectables vinden waar je eerder niet bij kwam.

HEMEL VOOR SPEEDRUNNERS

Ori is een ideale game voor speedrunners en streamers die van uitdaging houden. De game heeft namelijk een aantal über moeilijke achievements en een speciaal leaderboard voor speedruns die ongetwijfeld een hoop toffe content gaan opleveren.
We kunnen niet wachten totdat de speedrunners van Awesome Games Done Quick of Spelunk/Dark Souls streamers als Bananasaurus Rex/LobosJR met hun eerste video's komen.



Naast de negen nieuwe moves die je moet verzamelen, zijn er nog dertig verschillende upgrades die je vrij kan spelen. Deze upgrades komen in de vorm van extra damage op je projectielen, het tonen van collectables op de map, de mogelijkheid om onderwater te ademen en ga zo maar door. Die upgrades zijn allemaal niet essentieel - er is ook een achievement voor het uitspelen zonder die upgrades (good luck with that!) - maar ze maken het spel wel een heel stuk makkelijker.

Strak als een gabber

Al die platformactie was weinig boeiend geweest als de controls niet zouden meewerken, maar gelukkig bestuurt Ori net zo goed en strak als games als Super Meat Boy en Rayman Legends. In de latere gebieden van de game krijg je een aantal waanzinnig moeilijke secties voor je kiezen, maar dankzij de retenstrakke controls wordt het nooit frustrerend.
Naar het einde toe krijg je een aantal moves die behoorlijk wat oefening vergen om onder de knie te krijgen, maar zodra je ze door hebt, zoeft Ori als een ware acrobaat door het blinde bos heen.
Wat wel frustrerend is, zijn de stukken waar de game zwaar leunt op ouderwetse trial & error. De game kent geen traditionele eindbazen; deze zijn vervangen door gebieden die je zo snel mogelijk moet uitspelen zonder dat je tussentijds kan saven. Het gevoel van voldoening is gigantisch als je het haalt, maar tijdens het spelen hadden we meerdere keren de neiging om onze controllers door de televisie heen te smijten.

Volwassenwording

Een verademing is de vrijheid die je als speler hebt om de wereld op je eigen manier te verkennen. Je kunt, als je dat wil, steeds heen en weer reizen door kleine stukjes van Nibel om zo respawnende vijanden opnieuw te doden voor extra gele orbs. Hierdoor kun je net wat sneller je vaardigheden upgraden

Een van de bekendste liedjes in Nibel is dit nummer van Ori Konings.

PRO TIP

Vlak voordat je het laatste gebied van de game ingaat, krijg je een waarschuwing dat je niet meer terug kan keren. Dit is een mooi moment om even een backup van je save game te maken (kan via het hoofdmenu), want je kan na dit punt dus écht niet meer terug. Er zit ook geen New Game+ modus in de game dus als je op je gemak nog even alle collectables wil verzamelen, zal je het moeten doen voordat je het laatste gebied in wandelt.

en sterker worden, waardoor je misschien wél langs dat lastige stukje komt.

Wat ook helpt, is om goed op de omgeving te letten. De game neemt je nooit aan het handje door oplichtende pijltjes of in your face clues, maar als je goed kijkt, of de map nauwkeurig bestudeert, heb je altijd wel een idee in welke richting je het moet zoeken. De bevrediging wanneer je een puzzel kraakt, een collectible vergaart of een extreem lastig deel van een instortende wereld of onderwater deel haalt, is ongekend.

Wat ons daarnaast heeft geraakt, is de gelaagdheid van de game. We noemden al eerder Bambi en The Lion King [helaas, dat stukkie heb ik eruit gehaald, heren - Ed], en deze game heeft dan ook zeker wat coming-of-age trekjes in het verhaal. Ori is bang en angstig maar wordt gaandeweg volwassen. De urgentie van zijn daden worden duidelijk en de melancholische reis van Ori dient een hoger doel.

Dat maakt deze game ook zo bijzonder, en zorgt voor een spiritueel tintje. Feitelijk loop je de hele tijd door een stervend bos en dat is niet de meest plezierige plek om in rond te dolen. Toch weet de game dankzij de muziek en afwisselende settings weldegelijk hoop uit te stralen. Door het uiteindelijke herstel van de elementen water, warmte en wind, zal het woud weer in z'n oude glorie herstellen... maar voor het zover is, zal je heel wat obstakels en larger-than-life jump and run puzzels moeten overleven.



weetje • weetje

De game komt later dit jaar naar de Xbox 360. Wanneer is nog onduidelijk.

weetje • weetje

Bekijk de video review op PU.nl! pu.nl/oriblindforest

Onvergetelijk

Ori and the Blind Forest is in alle opzichten een kunstwerkje dat we niet snel zullen vergeten. De optelsom van schilderachtige graphics, de lyrische soundtrack, heerlijke controls en een betoverende wereld vol goodies om te verzamelen, maken van Ori een absolute aanrader voor iedereen die ook maar een béétje van platformgames houdt. Sterker, als je geen PC-gamer bent, is dit een legitieme reden om alsnog die Xbox One in huis te halen. ✪



Parachute springen is nou typisch zo'n bezigheid die niks voor je is als het de eerste keer niet lukt...

SCORE 92

2015 is nog vers, maar het moet wel heel raar lopen als Ori and the Blind Forest niet torenhoog op de eindejaarlijstjes belandt. Deze betoverende platformer is bloedmooi, bloedlink én weet te ontroeren. Een absolute must-have voor iedere PC- en Xbox bezitter, en dat voor nog geen 20 euro!

JAN & NINO



Afhankelijk hoe goed je bent (duizend keer afgaan is geen uitzondering) en hoe groot je verzameldrang is, speel je Ori ongeveer in tien uur uit. Helaas kent de game geen New Game Plus optie.

10 UREN



BASICS

SIDECROLLING PLATFORMER/ METROIDVANIA
MOON STUDIOS / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

ALASKA NIGHT

ELKE MAANDAG

21:00 | GOLD RUSH
22:00 | RAILROAD ALASKA
23:00 | ALASKA: THE LAST FRONTIER

#ALASKANIGHT

Discovery

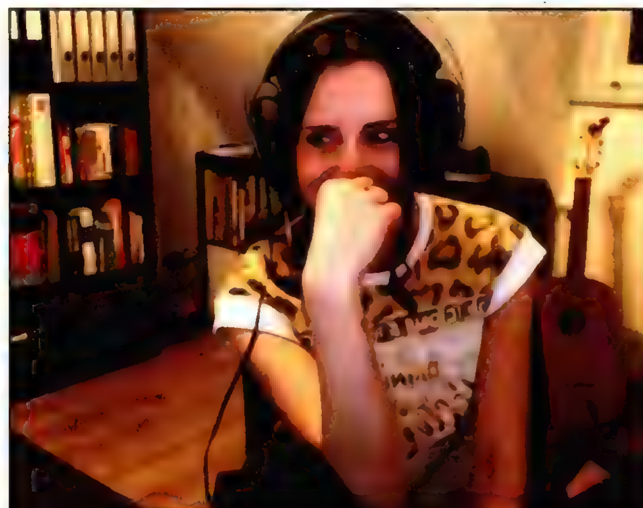
KULUM



www.twitch.tv/nysira
www.youtube.com/twitchnysira
www.twitter.com/nysira

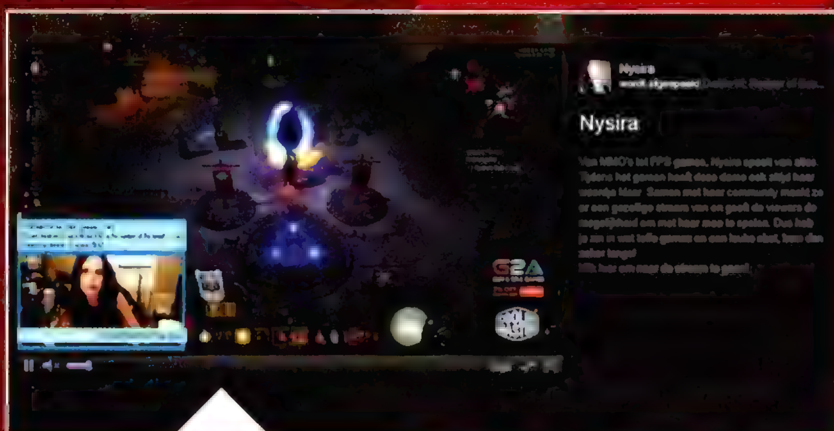
Op reis naar:
Ogrimmar vanuit Silvermoon

Speelt:
World of Warcraft, Diablo, Heroes of the Storm, Call of Duty: Advanced Warfare, Dying Light



Nysira

Nysira (echte naam Marcella) is inmiddels uitgegroeid tot een bekende gamegirl op Twitch en YouTube. Daar willen we natuurlijk wel eens nader kennis mee maken…



WORK, WORK, WORK

'Beam me up, Scotty', want ik sta in de PU! Dat is toch even wat anders dan Twitch of YouTube.

Jan vroeg mij om een stukje te schrijven voor deze Kulum, maar ik gaf al aan dat ik best goed kan kletsen, maar dingen schrijven is niet mijn sterkste punt. Anyway, ik zal maar eens vertellen wat ik in het dagelijks leven doe!

Ergens rond september 2013 heb ik meegedaan met een game-wedstrijd in België, alleen voor meiden. Ik kwam uiteindelijk bij de laatste zes en daarna is eigenlijk alles gaan rollen. Ik kwam in contact met bepaalde mensen in de game-industrie en ben toen in november 2013 gestart met streamen.

Ik wist eigenlijk niet eens wat het was, maar ben er gewoon mee begonnen. Voor dat ik het doorhad, werd het iets dagelijks en ging het best goed. In het begin streamde ik zo'n tien uur per dag, maar dat hield ik niet meer vol. Nu stream ik vier à vijf keer per week ongeveer vier uur.

In de tussentijd heb ik ook wat nieuwe ervaringen opgedaan als 'presentatrice', en dat kan ik weer goed gebruiken voor mijn streams en mijn YouTube kanaal, waar ik recent mee ben gestart. Dat laatste is een heel andere ervaring, maar ik vind nieuwe dingen leren erg leuk. Ik krijg nu al veel positieve reacties, dus knallen blijf ik zeker!

PLAY TIME

Wat je mij vooral vaak ziet spelen zijn games zoals Diablo, World of Warcraft, Heroes of the Storm… inderdaad… ik ben een Blizzard fan! Vanaf het eerste moment dat ik in contact kwam met World of Warcraft was ik verliefd. Deze liefde is nooit overgegaan, en hier heb ik ook voor het eerst mijn username 'Nysira' gebruikt. Hoe ik eraan ben gekomen… echt geen idee!

Daarnaast speel ik natuurlijk ook andere games zoals The Crew, Dying Light en Call of Duty, en ik kijk erg uit naar GTA V op de PC. Ik speel af en toe games op mijn PS4, maar het liefst speel ik alles op mijn PC (zie screen).

Op mijn YouTube kanaal zie je veel kleinere games voorbijkomen die niet per se mainstream zijn. Dit vind ik erg leuk omdat het weer effe wat anders is en je er een ander gevoel bij krijgt.

Owja, nog even verder over Blizzard. Ik heb een keer meegedaan met een dance-contest op Gamescom, wat een fail, maar wel enorm gelachen (achteraf)!

RIJDT MOMENTEEL

Wat mensen vaak niet van mij weten, is dat ik enorm veel van auto's hou. Als ik al het geld van de wereld zou hebben, dan wist ik het wel. Maar… sinds december 2014 ben ik de trotse bezitter van een mooie auto: een nieuwe Volkswagen Golf cabrio (wit). Ik ben er helemaal verliefd op en kan niet wachten tot het lente/zomer is, ik die kap open kan gooien en vitamine D binnen kan krijgen.





PASSIE

Niet eens zo lang geleden was ik nog flink bezig met muziek maken en zat ik in meerdere bands als gitarist of zangeres. Helaas kom ik daar sinds mijn gamen/werk niet meer aan toe, maar ik zal het vast wel weer een keer oppakken.

Wat ik daarnaast helemaal geweldig vind, is het verzamelen van statues en figurines en andere merchandise van games (weer vooral van Blizzard)! Daarnaast ben ik een enorme tv-show/film addict! Voor het slapen gaan moet ik sowieso een episode van iets kijken.

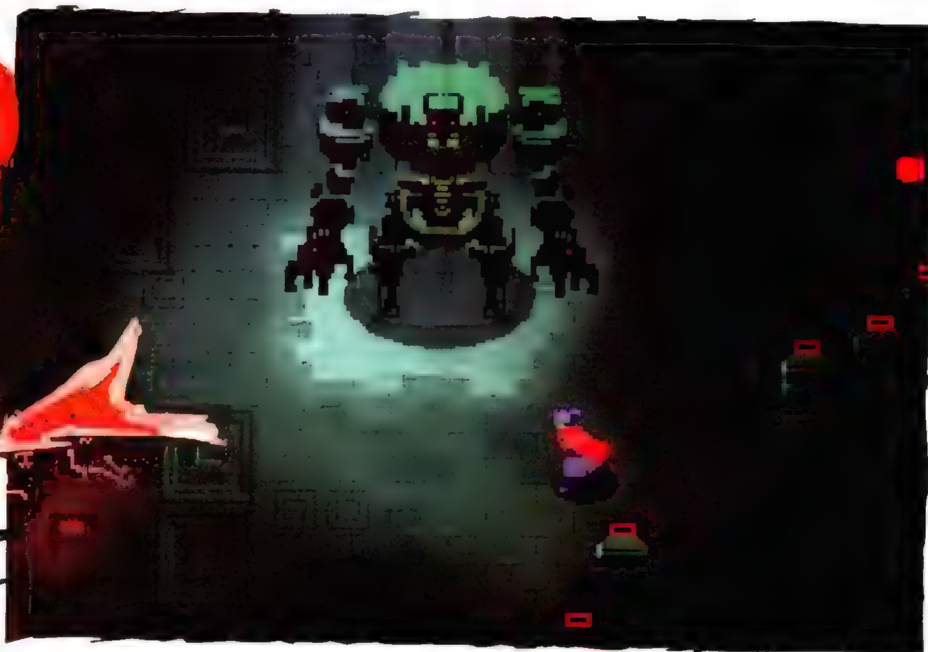
Ook speel ik veel Heroes Charge op mijn mobiel, enorm verslavend spelletje! Don't try it, you'll get addicted! ✖



HYPER LIGHT DRIFTER

Het is een publiek geheim dat Jan dol is op Triple A big budget games. Maar zijn hart kan net zo'n enthousiast sprongetje maken voor indie-titels als RiME, Below en Inside. Binnenkort kan er een nieuw pareltje aan dat laatste lijstje worden toegevoegd: Hyper Light Drifter.





Je zou kunnen zeggen dat ik best wel hyper ben voor Hyper Light Drifter. En blijkbaar ben ik niet de enige, want deze game wist via Kickstarter een enorm bedrag bij elkaar te krijgen. Sterker, ontwikkelaar Heart Machine vroeg 27.000 dollar, maar kreeg ruim 645.000 dollar! Over een kickstart gesproken.

Amiga

De aantrekkingskracht van Hyper Light Drifter (HLD) is onontkoombaar als je het spel in actie ziet. Check wat filmpjes op YouTube en je snapt vast wel waarom deze indiegame zoveel cash heeft binnengehaald. En de unieke retrovormgeving in combinatie met de betoverende electro muziek en de gameplay maken dit ook voor mij een van de meest veelbelovende games van 2015.

Enerzijds heeft de game duidelijk invloeden van de vroegere Zelda en Diablo games, anderzijds doet HLD me denken aan mysterieuze Amiga spellen als Another World en meer recente retro-action adventures als Superbrothers: Sword & Sworcery EP. Zelfs Destiny-invloeden lijken door te sijpelen, waarbij sciencefiction technologie en eeuwenoude beschavingen aangenaam tegen elkaar aan schurken. Als dat niet aanlokkelijk klinkt, dan weet ik het ook niet meer.



weetje • weetje

Het core team van Heart Machine bestaat slechts uit drie man.

Volg je hart

Boven alles is HLD een persoonlijke game. Letterlijk, want Heart Machine oprichter en lead developer Alex Preston is de drijvende kracht achter deze titel. Als animator deed hij in het verleden diverse freelance klussen voor games, maar HLD is zijn eerste, eigen project. Een spel dat hij naar eigen zeggen móest maken. Preston is namelijk hartpatiënt; en toen hij vanwege z'n aangeboren hartafwijking begin 2014 weer eens in het ziekenhuis lag, besefte hij: 'Ik moet deze game gaan maken. Nu het nog kan.' De naam van Preston's bedrijf is dus niet zomaar gekozen, en het is dus ook niet toevallig dat de hoofdrolspeler uit de game ziek is. De Drifter die je speelt, bezit de kennis en de tools van eeuwenoude technologie maar is op zoek naar een medicijn voor de ziekte die in zijn lijf huist. Hij reist naar de ruïnes van vergeten beschavingen, op zoek naar genezing, terwijl de kostbare tijd voor hem doortikt.

Eerbetoon

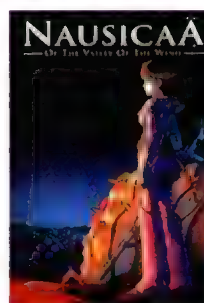
Zelf noemen de makers HLD een 2D action-RPG en een eerbetoon aan de beste 8- en 16-

> "ONDANKS DAT IK DE VORMGEVING FANTASTISCH VIND, IS HET VOORAL DE GAMEPLAY DIE MIJN HART HEEFT VEROVERD."



JAPANSE DISNEY

Wat betreft het verhaal achter Hyper Light Drifter wordt vaak verwezen naar Castle in the Sky van Studio Ghibli, ook wel het Japanse Disney genoemd. Preston zelf noemt de Japanse animatiefilm Nausicaä of the Valley of the Wind als zijn grootste inspiratiebron voor de spelwereld. Laatstgenoemde werd gemaakt door Hayao Miyazaki die met de opbrengst van deze fantasy film een jaar later Studio Ghibli oprichtte, wiens eerste film.. Castle in the Sky was.











bit klassiekers. De grafische, pixelart stijl is wat mij betreft om te zoenen omdat de game ondanks die hoekige stijl veel kleine details tot leven wekt. De ruïnes, de vijanden, de eeuwenoude technologie en je wapens... allemaal zijn ze tot in de puntjes uitgewerkt. Je mist de polygonen krachtpatserij van de huidige games geen moment.
Ondanks dat ik de vormgeving fantastisch vind, zeker in combinatie met de mysterieuze, sfeervolle muziek, is het vooral de gameplay die mijn hart heeft veroverd.
Terwijl je ruïnes onderzoekt, word je gevolgd door een zwevend vierkantje/beestje/wezentje/dinges die als 'companion' dienst doet. Het kan schakelaars omzetten, pressure plates activeren en komt vermoedelijk ook wel van pas tijdens combat.

Besturing

Naast combat spelen ook exploratie en puzzelen een belangrijke rol, waarbij opvalt dat de besturing lekker strak is en behoorlijk wat laagjes kent. Aanvankelijk kom je een heel eind door te button bashen, maar op die manier zal je hoe dan ook schade oplopen, en moet je vervolgens op zoek naar vazen om kapot te slaan voor een helende techno-potion.
Handiger is het om combo's uit je toetsenbord of controller te knallen. Hiermee stun je je vijand en werp je ze verder naar achteren. Hou de actieknop voor slaan langer ingedrukt en je doet een aanvullende slash attack.
Naast een zwaard beschik je als Drifter over verschillend, met energie geladen, schiettuig. Deze kun je standaard of gericht afvuren.
De combinatie van slaan en schieten werkt super en de flow die je voelt als je de combo's uitvoert, is bijna hypnotiserend fijn, zeker in combinatie met de dash move om vijanden en aanvallen te ontwijken.



Zoals je aan de beelden kunt zien, maken naast 'gewone' tegenstanders ook beeldvullende wezens hun opwachting.

Verstopt!

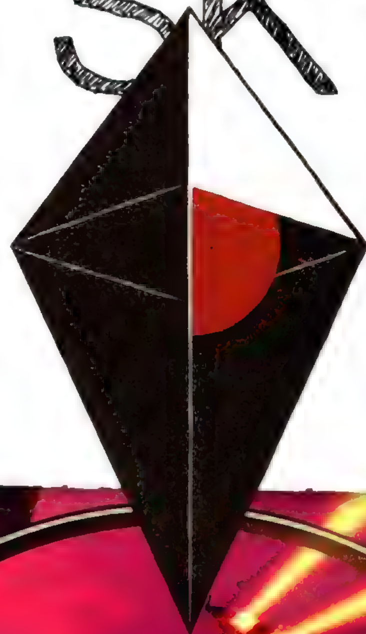
Zoals het een goede RPG betaamt, kun je je arsenaal aan wapens en vaardigheden upgraden en krijg je meer skills naarmate je verder komt in het spel. Verzamelen van lichtgevende stukken kristal in de buurt van enorme hartvormige voorwerpen speelt eveneens een belangrijke rol. Vind er vier en je kunt de kerker uitspelen en weer naar buiten gaan. Er zijn echter veel meer voorwerpen per kerker te vinden, verstopt in verborgen locaties, dus de game nodigt zeker uit om verder te kijken (en te zoeken) dan je neus lang is.
Hopelijk kan ik heel snel aan de slag met de final build van deze game, die oorspronkelijk al begin 2015 af had moeten zijn. Maar ik geef Preston met alle liefde nog wat extra tijd zodat dit daadwerkelijk een hartverwarmend goed spel wordt.



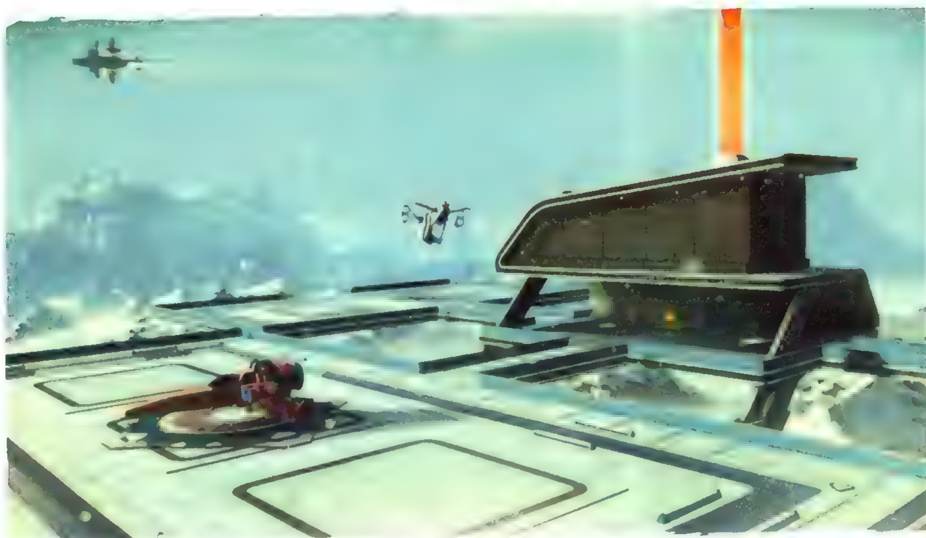
weetje • weetje
De muziek voor Hyper Light Drifter wordt gemaakt door Rich Vreeland alias 'Disasterpeace', die eveneens de muziek voor Fez heeft gedaan.



NO MAN'S SKY



Alle indie-hipsters lopen al sinds de onthulling van No Man's Sky te schreeuwen dat het de beste game van 2015 gaat worden. Wij geloven er geen zak van en hebben huis-hipster Nino om opheldering gevraagd.





FIRST LOOK | PC | PS4

'Ergens dit jaar gaat de grootste game ooit uitkomen'. We hebben die belofte al vaker gehoord, maar ik ben ervan overtuigd dat Hello Games die uitspraak met No Man's Sky waar gaat maken. De ontwikkelaar heeft namelijk een manier gevonden om met wiskundige formules een universum te creëren met zo ontzettend veel content dat elke andere open world game er spontaan onzeker van zou worden.

Minecraft 2.0

Toen Hello Games, bekend van de Joe Danger-serie, begon met de ontwikkeling van No Man's Sky hadden ze voor ogen om een gigantisch universum te bouwen waarin je vrij bent om elke planeet te bezoeken.

Nou werken er maar een mannetje of tien bij Hello Games, dus alles met de hand maken was onbegonnen werk. Daarom besloot de studio zich te beroepen op 'Procedural Generation', een techniek waarmee content aan de hand van formules wordt gegenereerd.

Deze truc kennen we onder andere van Elite, The Elder Scrolls 2, Just Cause en zelfs Minecraft. Hoe het precies werkt, is een beetje lastig om uit te leggen, maar het komt erop neer dat de computer heel veel content kan genereren die voor iedereen hetzelfde is maar die geen terrabytes aan opslag kost. Als elke planeet in No Man's Sky met de hand was gemaakt, had dat namelijk niet alleen ontiegelijk veel tijd gekost maar had het ook nooit op een blu ray gepast.

Zelfs de flora en fauna in No Man's Sky is procedureel gegenereerd. De ontwerpers van Hello Games hebben een aantal standaard dieren en planten gemaakt, waarvan de computer met één druk op de knop ontelbaar veel variaties uit kan spugen. De beelden van de game tonen ons een gigantisch scala aan dieren, van gigantische dinosauriërs tot schattige kleine hert-achtige diertjes en bizarre vogels.

Fuck de haters

Dat er heel veel planeten, dieren en planten in No Man's Sky zitten, is natuurlijk niet zo boeiend als de rest van de game niet interessant is. Sowieso is dat het eerste dat de No Man's Sky-hater (ze bestaan...) je gaat vertellen. 'Er zit geen gameplay in', 'Je bent alleen maar aan het rondvliegen' enzovoorts. Maar niks is minder waar.

Als No Man's Sky uitkomt, zitten er drie verschillende soorten ruimteschepen in (Fighter, Trader en Explorer) en die drie namen geven meteen al aan op welke drie manieren je straks lol kan beleven aan No Man's Sky.

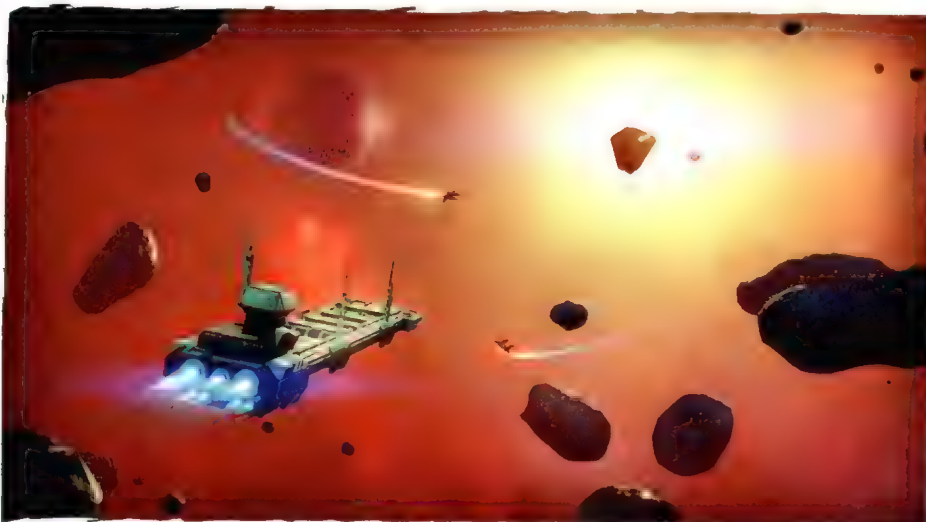


weetje • weetje

Als de naam '65daysofstatic' je wat zegt, zou ik deze game maar goed in de gaten houden. Deze post-rock band uit Engeland neemt namelijk de soundtrack van No Man's Sky voor hun rekening.

Upgraden

Zelf kijk ik het meest uit om als ontdekkingsreiziger aan de slag te gaan. Sowieso lijkt het me super tof om een beetje rond te vliegen en planeten te ontdekken, maar het wordt pas echt vet als je je bedenkt dat iedereen die No Man's Sky speelt



"ZO ONTZETTEND VEEL CONTENT DAT ELKE ANDERE OPEN WORLD GAME ER SPONTAAN ONZEKER VAN ZOU WORDEN."

Fighters gaan het gevecht aan met (onder andere) een computergestuurde vijand genaamd 'The Malevolent Force'. Traders kunnen rijkdom zoeken met het verhandelen van de vele resources die de game rijk is en aan Explorers de taak om het centrum van het universum te vinden.

in dezelfde wereld zit en je de planeten, planten en dieren die jij ontdekt zelf een naam kan geven, die iedereen vervolgens te zien krijgt in zijn eigen game. Ook bestaat de kans dat je andere spelers rond ziet vliegen, maar aangezien de game zo bizar groot is, zal dat niet heel







vaak voorkomen. Er schijnt een traditionele multiplayer modus in de game te zitten, maar daar is nog niks over bekend.
Maar of je nou gaat handelen, knallen of ontdekken; het belangrijkste doel in No Man's Sky is je schip upgraden. Je begint met een simpel 'lifepod'-schip zonder hyperdrive, maar zodra je een beetje geld op je digitale bankrekening hebt staan, kun je op zoek gaan naar een beter model. De Fighters zijn snel en wendbaar, Traders zijn steviger en beter bewapend tegen piraten en Explorers kunnen verder vliegen en hebben stealth mogelijkheden voor de pacifisten onder ons.

Zwitsers zakmes

Niet de hele game zal zich in het schip afspelen, je bent namelijk vrij om op elke planeet te landen om te voet de wijde wereld in te trekken, in een speciaal pak dat ervoor zorgt dat je geen last hebt van de uiteenlopende zwaartekrachten van de verschillende planeten waar je op rondhuppelt.
Eenmaal op de grond is je multitool je grootste vriend; dit futuristische Zwitserse zakmes zorgt ervoor dat je objecten kan scannen, resources kan mijnen en dient tevens als wapen. Daarnaast heb je granaten waarmee je gaten in het oppervlak kan blazen, en waarschijnlijk krijgen andere spelers die destructie ook te zien als ze op dezelfde planeten terechtkomen.

Molyneux

De beloften van Hello Games aangaande No Man's Sky zijn bijna Molyneux-esque. Net als de dromerig Brit met de grote neus belooft de studio dingen die allemaal klinken alsof ze te mooi zijn om waar te zijn. Het grote verschil met Molyneux is echter dat Hello Games de game al meerdere keren heeft gedemonstreerd en die real time demo's toonden aan dat ze hun beloften zo maar eens waar zouden kunnen gaan maken.
Hello Games is heel open over de manier waarop ze hun bizar grote en uitgebreide game ontwikkelen en laat regelmatig beelden zien van de verschillende tools die ze gebruiken voor de ontwikkeling. Ik ben er dan ook vrij zeker van dat No Man's Sky uiteindelijk de gigantische game wordt die Hello Games belooft.

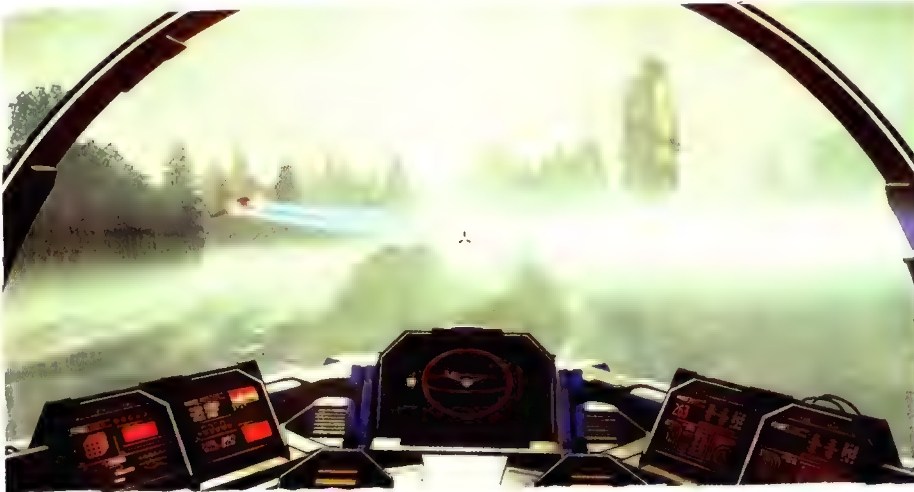
Saai?

Een hele hoop pessimisten maken zich zorgen of er genoeg te doen is in de game. Ook daar is Hello Games bijzonder open over. Zoals je reeds hebt kunnen lezen, hebben ze al een hoop details vrijgegeven over de daadwerkelijke gameplay in No Man's Sky. Er zullen ongetwijfeld genoeg mensen zijn die het een saaie aangelegenheid vinden, maar dat zal waarschijnlijk aan hun eigen verwachtingen liggen. Er is nog niks gezegd over de prijs van de game, maar gezien hij maar door tien man wordt gemaakt, lijkt het me onwaarschijnlijk dat No Man's Sky straks zestig euro gaat kosten. Begrijp me niet verkeerd: ik zou het er blind voor betalen, maar ik denk niet dat het grote publiek er ook zo veel geld voor over heeft.



weetje • weetje

Tijdens de kerst van 2013 is het hele kantoor van Hello Games onder water gelopen. Een gigantische klap voor de kleine studio, helemaal omdat de verzekering weigerde te lappen. Gelukkig waren alle gegevens goed gebackupped waardoor de game geen gigantische vertraging heeft opgelopen.



Console exclusive

Wanneer No Man's Sky uit moet komen, is nog niet bekend. Men verwacht dat de game ergens dit jaar verschijnt, maar deze game is nu eenmaal een typisch gevalletje 'it's done when it's done'.
Vind ik ook wel prima, ik heb liever dat Hello Games alle tijd van de wereld neemt om die game af te maken dan dat ze straks met een half gerealiseerde visie komen.
No Man's Sky komt sowieso eerst naar de PS4 en later naar de PC. Een release op de Xbox is hoogst onwaarschijnlijk, Sony heeft immers de portemonnee getrokken om de game 'console exclusive' naar de PS4 te brengen. ●



MAD MAX

Met z'n hond in de passagiersstoel en z'n shotgun in z'n hand, scheurde Nino naar Stockholm om Mad Max te checken. De Zweedse douane deed nog effe moeilijk, maar Nino verzekerde ons dat ie geen getuigen achter heeft gelaten...



Toen ik te horen kreeg dat ik naar Stockholm moest (mocht) voor een studiobezoek aan Avalanche Studios en een eerste speelsessie met de aanstaande Mad Max game, heb ik gelijk alle drie de Mad Max films weer aangeslingerd.

De eerste film uit 1980 is tegenwoordig nauwelijks meer om aan te gluren, maar de latere twee delen (uit 1981 en 1985) hebben de tand des tijds een stuk beter doorstaan en staan hoog op mijn lijstje van favoriete films aller tijden. De eerste beelden van de aanstaande reboot met Tom Hardy in de hoofdrol zien er eveneens lekker uit, en ik ben daarom erg benieuwd naar de game die Avalanche over die gekke Max aan het maken is.

Los van de films

Terwijl de New Yorkse dependance van Avalanche Studios druk bezig is met deel 3 van Just Cause (zie de preview van Jurjen vorige maand), werkt de Zweedse tak van de ontwikkelaar al jaren in het geheim aan Mad Max.
Ondanks dat de game in hetzelfde jaar uitkomt als de nieuwe film, heeft het spel vrij weinig met z'n niet-interactieve tegenhangers te maken. De game speelt zich in hetzelfde universum af en de iconische wagen van Max, The Interceptor, heeft een rol in het verhaal, maar dat zijn dan ook gelijk de enige overeenkomsten tussen de game en de films. Er zijn zelfs geen personages, gebeurtenissen of locaties uit de films terug te vinden in de game. Behalve Max zelf dan, natuurlijk.

Magnum Opus

Aan het begin van de game raakt Max zijn geliefde Interceptor kwijt, en aangezien de zwaar bepantserde auto niet alleen Max z'n vervoersmiddel, maar ook zijn belangrijkste wa-



Als Max Verstappen straks een paar keer een crash veroorzaakt in de F1, dan weet ik z'n bijnaam al...



pen en overlevingsmiddel is in de strijd tegen de psycho's van de wastelands, is het van levensbelang om een nieuwe wagen te bouwen die minstens even krachtig moet worden als de Interceptor.

De hele game draait eigenlijk om de speurtocht naar nieuwe onderdelen voor die nieuwe auto, waarbij een dikke V8-motor een van de belangrijkste objectives is.

Deze wagen in wording, Magnum Opus genaamd, is niet alleen essentieel voor het verhaal van de game, ook de gameplay wordt sterk beïnvloed door de verschillende upgrades die je aan de auto geeft. De Magnum Opus heeft twintig verschillende categorieën om te upgraden en (bijna) elk onderdeel heeft consequenties voor de manier waarop je door het woestijnlandschap scheurt.

Natuurlijk ga je sneller met een grotere motor en kan je hardere klappen opvangen met dikkere armor, maar het upgradesysteem gaat verder dan dat. Je zal bij elk onderdeel goed moeten afwegen of de upgrade bij je speelstijl past. Een dikkere bepantsering maakt je sterker, maar zorgt er ook voor dat je wagen zwaarder wordt, waardoor hij minder makkelijk te besturen is.

In tegenstelling tot de meeste games waarin je gewoon alles lukraak kan upgraden, zal je in Mad Max dus goed moeten nadenken over hoe je wil gaan spelen.



weetje • weetje

'Dog', de hond van Max, overleeft de tweede film niet (spoiler, sorry) maar in de game vindt Max een nieuwe viervoeter. Deze hond (naam nog onbekend) zal Max helpen met het opsporen van verborgen landmijnen.

"De wereld is geloofwaardig neergezet, en met name de gestoorde cast aan personages smaakte naar meer."

Far Crew: Unity

Het gedeelte van de game dat ik in Zweden speelde, begon in de garage van Chumbucket, een gestoorde monteur met een dikke bochel die me net effe te veel deed denken aan Gollum uit Lord of the Rings. Chumbucket zal je gedurende de game helpen door je auto te upgraden, te repareren en door objectives aan te wijzen als je rondrijdt. Hij kan zelfs de auto voor je besturen, wat goed uitkomt als Max bijvoorbeeld aan het snipen is of als ie te ver van de auto loopt.

Voor de structuur van de game heeft ontwikkelaar Avalanche duidelijk gekeken naar de open world games van Ubisoft. Net als in games als Far Cry 4, Assassin's Creed: Unity en The Crew moet je in Mad Max bepaalde observatiepunten beklimmen (in dit geval luchtballonnen), outposts overnemen, collectables verzamelen, konvooien overvallen, enzovoorts. »





Nou, die Max laat z'n vuisten wel spreken, zeg.


Een goede vriend van mij heeft z'n zoon naar de film vernoemd en die heet dus Max, uitgesproken op z'n Amerikaans. Is wel grappig als ie z'n telefoon opneemt: "met Max"...

De game lijkt zelfs zo erg op Far Cry 4 dat de map in een noordelijk en een zuidelijk deel is opgedeeld, waarbij je pas naar het noorden kan als je een bepaald aantal story missions in het zuiden hebt afgerond.
Op zich is hier niks mis mee; ik heb Far Cry 4 en Assassin's Creed: Unity met veel plezier gespeeld, maar erg origineel is het allemaal niet.

Lekker rammen

Anders dan in de Ubisoft games is Mad Max veel meer gefocussed op rondrijden en beuken met je wagen. Wat daarbij meteen opvalt, is hoe de omgeving reageert op de auto en vice versa. Als je door het droge landschap scheurt, spat het stof aan alle kanten op en voel je aan de wegligging duidelijk dat je door een woestijn aan het racen bent.
Je auto, de Magnum Opus dus, is niet alleen een vervoermiddel, het is ook een veelzijdig wapen in de strijd tegen de lokale warlords. Door te boosten, te slammen en een heel scala aan verschillende tools te gebruiken, kun je je tegenstanders uitschakelen om vervolgens de restanten van hun auto's te scavengen voor losse onderdelen die je weer kan gebruiken om jouw wagen mee te upgraden.
Mijn favoriete tactiek was om met een harpoen losse onderdelen van vijandelijke auto's af te trekken, maar je kan ook een ouderwetse shotgun gebruiken om de banden lek te knallen of een dikke grille op je auto zetten om lekker mee te rammen.
De car combat voelt goed aan en ook hier merk je een duidelijk effect van de verschillende upgrades die je op je wagen monteert.

Op de vuist

Niet de hele game speelt zich af op vier wielen. Zo nu en dan zal Max moeten uitstappen om met zijn vuisten orde op zaken te stellen. Ook hiervoor heeft Avalanche de inspiratie bij bekende games opgedaan; het is namelijk precies de combat die we kennen uit spellen zoals Arkham Asylum en Sleeping Dogs. Timing based beukers uitdelen dus, met hier en daar een counter of een slagwapen als variatie.
Net als bij genoemde twee games voelt de combat in Mad Max goed, werkt de timing lekker en is de impact van de klappen echt voelbaar. Met name de brute finishing moves

weetje • weetje

Mad Max wordt geen survival game zoals DayZ en Rust, maar dat wil niet zeggen dat Max geen nasty shit hoeft te doen om in leven te blijven. In de demo zag ik Max een blik hondenvoer en een handjevol maden eten...


Dat is dus die gast die zo op Gollum lijkt. Ik zelf ook trouwens: sinds ik een ring draag ben ik, net als Gollum, m'n jeugd, energie, eigenlijk alles kwijtgeraakt en ben ik onzichtbaar geworden voor vrouwen...

DE FILMS

MAD MAX



Release Date: 21 maart 1980
Budget: 272.000 euro
Regie: George Miller
Hoofdrol: Mel Gibson

De eerste Mad Max-film had niet veel om het lijf. De film had een super klein budget en was het debuut van regisseur George Miller. Net als bij de latere twee flicks draait het hier om brute achtervolgingen en harde car combat in een post-apocalyptische setting, maar door het lage budget komt de actie een stuk minder goed over dan in de latere films. Gelukkig wordt dit grotendeels goedgemaakt door de briljante editing.
Het budget was zelfs zo laag dat Miller een aantal auto's in andere kleuren moest laten overspuiten omdat ze geen geld hadden voor extra voertuigen. Als je goed oplet, zie je in sommige scènes de natte verf nog van de wagens druipen.
Desondanks was de film een groot succes, zo groot zelfs dat het Guinness World Record voor meest-winstgevende-film-met-het-laagste-budget negentien jaar lang op naam van Mad Max stond. Inmiddels is dat record overgenomen door The Blair Witch Project.

MAD MAX 2: THE ROAD WARRIOR

Release date: 24 december 1981
Budget: 3 miljoen euro
Regie: George Miller
Hoofdrol: Mel Gibson

Anderhalf jaar na de release van de eerste Mad Max verscheen de tweede al in de bioscoop. Met een budget dat ruim tien keer zo groot was kon regisseur Miller eindelijk het post-apocalyptische wasteland realiseren dat hij voor ogen had met de eerste film.



Het beste aan Mad Max 2 zijn de personages, met gestoorde figuren als The Humungus, The Toadie, The Feral Kid en The Gyro Captain in de hoofdrollen. The Gyro Captain werd gespeeld door ene Bruce Spence en die mocht laatst weer effe in zijn oude rol kruipen voor een bijrolletje in Borderlands: The Pre-Sequel!


Da's nog eens wat anders dan de KIA van m'n buurman. Die was laatst naar een garage en hij zei: "Ik wil een accu voor mijn KIA", zegt die monteur: "dat lijkt me een goede ruil".



komen goed over en zijn een mooi toetje aan het eind van elk gevecht.

Gestoorde cast

De wereld in Mad Max is geloofwaardig neergezet, en met name de gestoorde cast aan personages smaakte naar meer. Toch maak ik me een beetje zorgen over de gameplay. Het rondrijden was effe leuk, maar door de welbekende Ubisoft-opzet had ík het in ieder geval al vrij snel gezien. Avalanche heeft zijn best gedaan om zoveel mogelijk collectables, random events en side quests in de woestijn te stoppen, maar het feit blijft dat het geheel een beetje leeg en saai aanvoelt. Kan Avalanche weinig aan doen, komt door de setting, maar ideaal is het niet. Gelukkig biedt de fast travel uitkomst en spelen de confrontaties lekker weg.

"Voor de structuur van de game heeft ontwikkelaar Avalanche duidelijk gekeken naar de open world games van Ubisoft."

Tempo

Het zal me benieuwen hoe Mad Max gaat uitpakken als ie uiteindelijk in de winkels ligt. De versie die ik te spelen kreeg was 'content complete'; Avalanche zal de komende maanden vooral bezig zijn met het wegwerken van bugs.
Ik ben met name benieuwd naar het tempo van de definitieve game. Als het verhaal een beetje opschiet en de missies veelzijdig genoeg zijn, kan het best een geinige game worden, maar ik ben heel bang dat we straks urenlang door de lege woestijn moeten rijden, op zoek naar onderdelen en nederzettingen. Als dat begin september het geval blijkt te zijn, zal Mad Max niet hoog in de jaarlijstjes gaan eindigen. ★



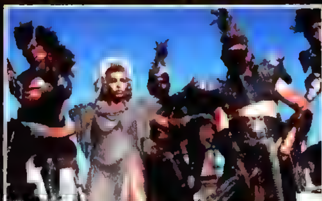
VERWACHTING *NINO:*
Essentieel voor Mad Max wordt het tempo van de uiteindelijke game. Als er straks genoeg te doen is en het verhaal ballen heeft, dan kan dit een tof geheel worden, maar saaiheid ligt als een woestijnslang op de loer.

- + Toffe personages.
- + Melee en car combat voelen goed.
- - Weinig nieuws onder de zon.
- - Kan snel saai worden.

OPEN WORLD / CAR COMBAT
AVALANCHE STUDIOS / WARNER BROS.
3 SEPTEMBER 2015

MAD MAX BEYOND THUNDERDOME

Release date: 10 juli 1985
Budget: 10 miljoen euro
Regie: George Miller, George Ogilvie
Hoofdrol: Mel Gibson, Tina Turner



We don't need another heroooooooooo, zong Tina Turner midden jaren '80 uit volle borsten ter promotie van de derde Mad Max film. Met een budget van 10 miljoen kon George Miller all out gaan met de productie van Beyond Thunderdome en het resultaat mocht er wezen. Bizarre kostuums, gigantische sets (Bartertown!) en nog meer psycho's met Master Blaster als absoluut hoogtepunt. Zelfs anno 2015 is Beyond Thunderdome nog prima kijkvoer en verplichte kost voor iedereen met een voorliefde voor het post-apocalyptische.
De unieke look van de film heeft z'n stempel achtergelaten op zo'n beetje alles met een post-apocalyptische uiterlijk. De invloed is duidelijk merkbaar in games als Borderlands en Fallout maar ook de videoclip van Tupac en Dr. Dre's klassieker California Love is een duidelijke ode aan deze film.

MAD MAX: FURY ROAD

Release date: 14 mei 2015
Budget: 150 miljoen euro
Regie: George Miller
Hoofdrol: Tom Hardy, Charlize Theron

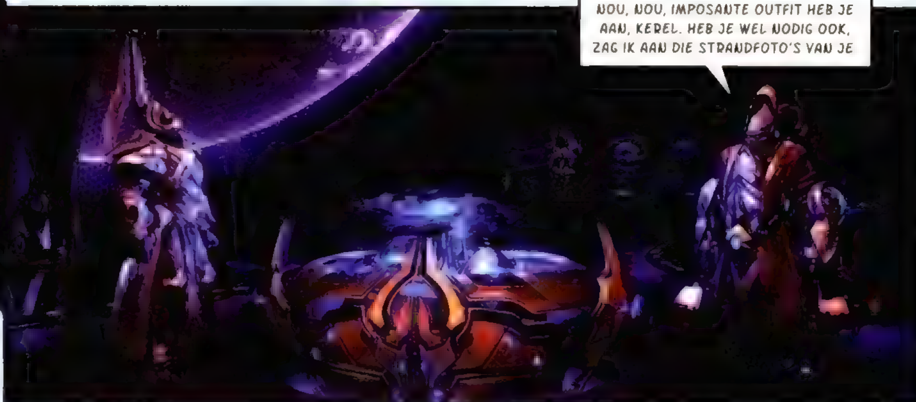


Bijna dertig jaar na de release van het derde deel in de serie komt Gekke Max terug met een (je raadt het al) nog groter budget. George Miller klimt opnieuw in de regisseursstoel en Tom 'Bane' Hardy kruipt in de huid van Max. Of het een goede film gaat worden, weten we natuurlijk pas als we 'm in z'n geheel zien, maar de trailers ogen in ieder geval moddervet.

STARCRAFT II

LEGACY OF THE VOID

Dat Blizzard de tijd neemt voor hun titels is bekend, maar duidelijkheid rondom Legacy of the Void, het laatste deel van de StarCraft II trilogie, blijft wel érg lang uit. Jan maakt in deze preview duidelijk waarom hij er zo reikhalzend naar uitkijkt.



19 mei 2007. Ik zit met mijn kont op een stoeltje te wippen in een enorm betonnen complex in Seoul, Zuid-Korea. StarCraft II wordt onthuld en het stadion ontploft. Iedereen wordt gek. Het is alsof One Direction aankondigt dat ze tien extra gratis concerten geven exclusief voor bakvissen...

Deel 2 als drieluik

Het zou echter nog dik drie jaar duren voordat SCII: Wings of Liberty het licht zag. Dat die game uiteindelijk een puike RTS werd, was geen verrassing, nee, het was vooral het idee om alle drie de rassen een eigen game te geven dat opzien baarde. StarCraft II als trilogie, bam! Het tweede deel, Heart of The Swarm (de Zerg campaign), verscheen echter pas in 2013 en inmiddels wordt het zo zoetjes aan toch wel eens tijd voor het afsluitende Protoss-hoofdstuk in de vorm van Legacy of the Void.

Pijnlijk

Op de afgelopen Blizzcon vorig jaar kwam StarCraft II er een beetje bekaaid vanaf. Legacy of the Void (LotV) was weliswaar voor het eerst speelbaar voor het grote publiek, maar echt veel extra info gaven de makers niet. Niemand wist te vertellen wanneer de bèta nou eens een keer begon, en over een final release (in 2015?) hulde men zich al helemaal in stilzwijgen.

Nog pijnlijker was dat Blizzcon bezoekers massaal naar de eSports wedstrijden zaten te kijken, terwijl de tafeltjes met PC's waar LotV op draaide opvallend leeg bleven. Alsof er een gevoel heerste van 'tja, nou hoeft het niet meer'.

Ik deel dat gevoel niet. Sterker, van mij mogen ze de game morgen uitbrengen. Toch, Blizzard is eigenwijs genoeg om de game doodleuk naar volgend jaar te tillen, en daar zou ik enorm van balen.

Ik wil zó graag het avontuur van Artanis spelen, die de verschillende Protoss stammen moet zien te verenigen om uiteindelijk zijn ras te laten overleven. Deze overkoepelende missie loopt als een rode draad door de singleplayer campaign, en heeft ook impact op de missiestructuur. Een pact sluiten met de ene stam betekent namelijk toegang tot nieuwe units, maar tegelijkertijd ruzie met een andere Protoss stam en dus uitsluiting van andere eenhe-

> **"Voor alle rassen zijn nieuwe units ontworpen die voor meer snelheid en dynamiek moeten gaan zorgen."**

ARCHON MODE

Nieuw in SCII: LotV is de Archon Mode. Hierin kunnen twee spelers samenwerken en spelen met datgene wat normaal door één speler wordt gedaan. Online co-op, dus.
Twee spelers besturen één ras en beginnen met een basis. Als duo mag je knokken tegen een ander duo van vlees en bloed, tegen één andere speler van vlees en bloed of tegen de A.I.. Het is daarbij handig om als duo de taken te verdelen. Zo kan de een de basis uitbouwen, zich bezighouden met resources en legers trainen, terwijl de andere speler de map verkent en vijandelijke scouting units om zeep helpt. Beide spelers kunnen alle gebouwen en units aanklikken en besturen. Op deze manier hoopt Blizzard dat spelers van elkaar kunnen leren, en dat vooral minder ervaren spelers up-teamen met een doorgewinterde SC-veteraan. Het lijkt me een leuke mode die tot iets minder hectisch muisgeklik zal leiden.



Tijdens gevechten met de Protoss zie je zelfs meer lasers dan in de gemiddelde stiltecoupé op de zondag na de boekenweek...

den. Een beetje hersenloos door de missies heen klikken is er niet bij.

De Spear of Adun

Als Artanis reis je met je ruimteschip de Spear of Adun. Hier heb je de Bridge, de War Council en de Solar Core waar je tussen heen en weer loopt. Hier overleg je met je mede-Protoss, hier kies je eenheden en upgrade je bestaande units. De Solar Core is het kloppende hart van je schip tijdens battles op de grond. Het zorgt er namelijk voor dat je zeer krachtige luchtaanvallen kunt inzetten. Door missies aan het oppervlakte goed uit te voeren en secundaire missiedoelen te halen, vergaar je punten waarmee je wapens kunt upgraden én de Solar Core nog krachtiger kunt maken. Je zult dus moeten kiezen waar je welke punten aan spendeert en wanneer.



Toch eens aan Jan vragen of er ook een ras is genaamd 'Kore'. Ik lees namelijk in comments bij StarCraft streams vaak: "Nee hè, daar komt weer zo'n Kore aan"...

Nog sneller

Multiplayer blijft natuurlijk van EPISCH belang bij StarCraft, vooral voor de Koreanen, terwijl ik zelf veel meer een singleplayer en versus-A.I. speler ben.

Voor alle drie de rassen zijn nieuwe units ontworpen die voor meer snelheid en dynamiek moeten gaan zorgen: twee nieuwe Terran, twee nieuwe Zerg en een nieuw Protoss ras. Die ene nieuwe unit bij de Protoss is de Disruptor. Deze zweeft als een vogel over het slagveld en kan van vorm veranderen als hij bij de plaats van bestemming is. Dan verandert hij in een zwevend krachtveld dat een schokgolf uitzendt. Tijdens die schokgolf is de Disruptor onkwetsbaar, maar erna kan hij worden aangevallen. Een handige unit die je vooral inzet als hit-and-run eenheid. Daarnaast zijn er tal van kleine aanpassingen in bestaande Protoss units maar die ga ik nu niet allemaal oplepelen.

Leuk voor de Zerg fans is dat ze nu hulp krijgen van de Ravager en de Lurker, een oude bekende uit StarCraft: Brood War die na smeekbedes van de fans weer is afgestoft.

Een andere belangrijke verandering in de multiplayer is dat je bij de start al direct over meer workers beschikt, waardoor je sneller inkomen genereert en dus eerder een leger op poten hebt om eropuit te sturen. Dit alles moet de multiplayer nog sneller maken en ik kon die, online tegen de echte pro's, nu al bijna niet bijhouden. Oef.



Nou begrijp ik waarom relatief veel Koreanen een bril dragen.

Onverstandig

Blizzard heeft met LotV genoeg kwaliteit in huis om de fans te plezieren, maar laat diezelfde fans wel érg lang wachten qua release-window. Ik vraag me af waarom dat allemaal zo lang moet duren en vind het ook onverstandig. Als ik Blizzard was, zou ik effe doorschakelen naar de zesde versnelling, want als ze nog veel langer wachten, raken ze het tanende momentum van de game en de franchise misschien wel helemaal kwijt.

Met Hearthstone, Heroes of the Storm en Overwatch heeft Blizzard genoeg alternatieve publieksfavorieten, maar het zou doodzonde zijn als oude kroonjuwelen in de vergetelheid raken door te lang schaven en tweaken. ★



GAMEKENNIS OPHALEN

Mocht je wat roestig of nog helemaal blanco zijn qua StarCraft, dan heeft Blizzard een alleraardigst pakketje om in te stappen: de StarCraft II Battle Chest. Het bestaat uit de games StarCraft II: Wings of Liberty en de expansion Heart of the Swarm. Niet alleen kun je je lekker uitleven met de uitgebreide Terran en Zerg campaigns, maar in deze bundel zit ook een Strategy Guide met heel veel tips & tricks voor single- en multiplayer.



VERWACHTING ***JAN:***

Legacy of the Void gaat absoluut hoge kwaliteit leveren, en ik ben er onderhand helemaal klaar voor. Nu Blizzard nog...

- + Oogt nog steeds prima.
- + Keuzes in singleplayer.
- + Archon Mode en nieuwe units.
- Nóg sneller in multiplayer.

RTS
BLIZZARD
2015

BESIEGE

Wil je de game in actie zien, check dan PU.nl/Besiege

PC | PREVIEW

Net na het inleveren van zijn early access special vorige maand, stuitte Nino op Besiege. Eigenlijk kwam dat wel goed uit, want de baardaap wilde veel liever een hele pagina vullen over deze ruwe diamant.



Jongens, ik ben verliefd en jullie mogen het allemaal weten! Het is namelijk lang geleden dat een game mij zo heeft betoverd als Besiege, een 'physics based building puzzler' van ontwikkelaar Spiderling Studios. Kort door de bocht is Besiege voor middeleeuwse oorlogvoering wat Kerbal Space Program voor ruimtevaart is.

Kerbal Riddertjes Program

Net als in Kerbal Space Program is het in Besiege de bedoeling om machines samen te stellen van losse bouwstenen, waarbij je rekening moet houden met de wetten van de natuur. Klinkt super saai, is het totaaaaaal niet.
Je krijgt in Besiege ontiegelijk veel vrijheid om je eigen machine des doods vorm te geven. De enige beperking in de huidige versie van de game is het bouwoppervlak; je stormram mag niet groter zijn dan een bepaalde afmeting. Als je in een creatieve bui bent kan je die restrictie uitzetten, je kan dan alleen niet door naar het volgende level.
Besiege heeft super veel bouwstenen en wapens om mee te spelen. Dankzij allerlei scharnieren, springveren, draaiwielen en andere mechanismen kan je zo'n beetje elke creatie maken die je wil. Je zal echter altijd rekening moeten houden met het gewicht en de bewegelijkheid van je machine, en juist dat zorgt voor een gevoel van voldoening als jouw bizarre bouwwerk functioneert zoals je het voor ogen had.
Het is een soort technisch LEGO, maar dan met kanonskogels, vlammenwerpers en zwaarden... én je hoeft je troep niet achter je reet op te ruimen. I-de-aal.

"Lang geleden dat een game mij zo heeft betoverd als Besiege."

BIZARRE SHIT

Om een goed beeld te krijgen van wat er allemaal mogelijk is in Besiege, en om wat inspiratie op te doen, raad ik je aan om wat YouTube-filmpjes te checken. Mensen bouwen de meest bizarre shit en ik verbaas me elke keer weer over de creaties. Check vooral de Optimus Prime die iemand heeft nagebouwd.

Te land, ter zee en in de lucht

Besiege bestaat (op moment van schrijven) uit vijftien levels met een prima afgestelde moeilijkheidscurve. In het eerste level moet je een laag huisje kapot rijden/knallen/vliegen, in het tweede komt er een hoger molentje bij en in het derde level neem je het op tegen een rits boogschuttertjes.
Je machine is super kwetsbaar en je zal (in de meeste gevallen) voor elke uitdaging een nieuw bouwwerk in elkaar moeten knutselen.

Zes biertjes

Momenteel staat Besiege dus op Early Access. Alleen de eerste wereld met vijftien levels is beschikbaar en de game kost een luttele zes eurootjes.
De ontwikkelaar heeft al aangegeven dat de game met elke content update duurder gaat worden, dus als het bovenstaande interessant klinkt, zou ik zeker effe snel Steam opstarten om Besiege aan te schaffen.
Er ontbreekt momenteel nog een hoop (naast een duidelijke tutorial is de game qua content een beetje beperkt) maar voor de prijs van zes supermarktbiertjes kan ik me daar totaal niet druk over maken. ★



Zelfs als ze niezen zijn die moslim-extremisten levensgevaarlijk.

weetje • weetje

Het zal nog wel effe duren voordat de game helemaal compleet is. Ontwikkelaar Spiderling Studios heeft al gezegd dat ze misschien wel twee jaar zullen uittrekken om het spel te voltooien.

VERWACHTING *NINO:*
Besiege is nu al een super vermakelijke game. Als Spiderling Studios een beetje opschiet met die extra content gaat het helemaal goed komen met dit spel.

- + Creatieve vrijheid.
- + LEGO zonder de troep.
- + Spotgoedkoop.
- - Weinig content nog.

BOUW SIMULATOR
SPIDERLING STUDIOS
OUT NOW OP EARLY ACCESS

CODE NAME S.T.E.A.M.



Sequels, sequels, sequels, we klagen er dagelijks over. Toch zijn het juist die sequels die onze aandacht vandaan trekken bij de nieuwe, en dus minder bekende dingen. Zoals Code Name S.T.E.A.M.. Terwijl dit volgens Jurjen toch écht een titel is om vol verwachting naar uit te kijken.



Het schijnt officieel protocol te zijn dat je nooit een koningin aanspreekt tot ze eerst het woord tot jou richt. Een beetje zoals in mijn huwelijk, eigenlijk.

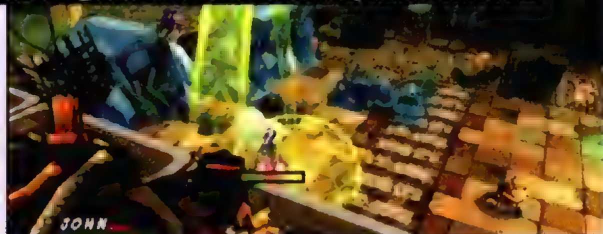
Misschien wist je het nog niet, maar er bestaan twee verschillende manieren van wachten: leuk wachten en stom wachten. Stom wachten, is bijvoorbeeld wachten tot de vrouw voor je in de rij is uitgediscussieerd over de kristalzegels, maar daar gaan we het vandaag niet over hebben. Vandaag gaan we het hebben over het leuke wachten, bijvoorbeeld het wachten tot je tegenspeler in Hearthstone zijn kaarten heeft gelegd zodat je lekker hard kunt terugslaan, of het wachten tot de nieuwe Fire Emblem voor de 3DS dan eindelijk in de winkels ligt. Een reikhalzend, op iets leuks anticiperend wachten.

Op Code Name S.T.E.A.M. (vanaf hier gewoon STEAM) zit volgens mij niemand te wachten, maar daar wil ik met deze preview graag verandering in brengen.

Grote plus

STEAM is een nieuwe franchise. Dat is toch al een plusje, dacht ik zo.

Nu een heel grote plus: de maker van deze nieuwe franchise heet Intelligent Systems. Dat is een hoogstaande Nintendo-studio die ons leven o.a. verrijkte met Paper Mario en WarioWare, maar vooral wordt geprezen om hun top-down turn-based strategy series Fire Emblem (ridders) en Advance Wars (militairen).



Stoom kan heel gevaarlijk zijn. Ik ken iemand die ging zitten op iets waar gloeiend hete stoom uitkwam. Hij heeft nu een stoma.

STEAM is ook een turn-based strategygame, maar dan opgezet als een third-person shooter, en dit keer eens met aliens als tegenstanders. Wanneer je nu moet denken aan XCOM: Enemy Unknown... dan zit je eigenlijk al best in de buurt. Alleen heeft STEAM geen scifi-setting maar een sprankelend, stripboekachtig steampunkthema en een compleet gestoord verhaal, dat je om te beginnen al onder leiding van president Washington naar Buckingham Palace stuurt.

Vreemd? Nou, nog vreemder vind ik eigenlijk het gebrek aan overzicht in het spel.



Hé Henry: als de stoom uit je oren komt, moet je effe stoom afblazen... Jullie merken het, ik ben met m'n bijschriften weer lekker op stoom – NOT.

Zichtlijnen

Ik heb er echt naar gezocht, maar de optie om het strijdperk effe rustig van bovenaf te bekijken, is er dus niet in STEAM. Je kijkt over de schouders van je personages mee, ziet zo ongeveer wat zij zien, en kunt dus niet effe uitzoomen voor een top-down overzicht van de situatie.

Staat er een doorgefokte E.T. achter het volgende muurtje? Je kunt het pas zien als je personage het kan zien.

Nee, dat gebrek aan overzicht is geen miskleun van Intelligent Systems (natuuuurlijk niet), maar een bewuste, gameplay bepalende feature. Jawel, de 'line-of-sight' is een feature.

Zodra je tijdens jouw beurt door de zichtlijn van een alien loopt, heb je kans dat ie je onder vuur neemt, terwijl dat kreng eigenlijk niet eens aan de beurt was! Je kunt de boel ook zo opstellen dat de aliens tijdens hún beurt door de zichtlijnen van jouw personages lopen. Of een personage naar een hoger gelegen positie loodsen voor meer overzicht - mits hij/zij daar de puf voor heeft.

Stoomwolkjes

In STEAM werkt alles op stoom. Verplaatsen, schieten, genezen, springen, granaten werpen, het kan alleen als er genoeg stoomwolkjes in de boiler van het betreffende personage zitten.



weetje · weetje

Met de amiibo van Ike, Marth, Lucina en Robin kun je deze Fire Emblem helden in STEAM unlocken als speelbare personages.

Tijdens je beurt kun je vier personages gebruiken, en die verplaats je om-en-om door de omgeving, tot je het wel mooi vindt óf al hun stoomwolkjes zijn opgebruikt. Dan kies je voor 'END TURN'.

> **"De demo proeft in elk geval als Gold Award materiaal."**

Bij sommige personages is het wijzer nog wat stoom in de boiler te houden, zodat ze zich kunnen verdedigen of automatisch schieten als een alien hun zichtlijn kruist. Want na jou zijn de aliens natuurlijk aan de beurt.

Wat daarbij opvalt, tenminste in de demo die ik speelde, is dat het soms best lang duurt voordat de computer alle aliens hun dingetjes heeft laten doen. Maar voorlopig schaar ik dat - net als het aftellen tot verschijningsdatum 15 mei - onder 'leuk wachten'. ★



VERWACHTING *JURJEN:*

STEAM heeft de strategische diepgang, gelikte heid en speelbaarheid van Fire Emblem en Advance Wars, maar levert door de opzet als een third-person shooter en nadruk op zichtlijnen toch weer een heel nieuwe ervaring. De demo proeft in elk geval als Gold Award materiaal.

- \+ Net zo fijn en verslavend als Fire Emblem en Advance Wars.
- \+ Maar met de 3D-opzet van Valkyria Chronicles en de nieuwste XCOM.
- \+ En toch weer eigenwijs genoeg om nieuw te voelen.

THIRD-PERSON TURN-BASED STRATEGY
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
15 MEI 2015

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

ASUS raadt Windows aan.



ASUS ROG G20 COMPACT GAMING DESKTOP PC

DECEPTIVELY POWERFUL



Verrassend klein, ongelooflijk krachtig!

Deze desktop is slechts 34cm hoog en 10cm breed, dus makkelijk mee te nemen naar elke game marathon. En dankzij het strakke verticale design mag je er ook nog eens mee gezien worden. Met een 4e generatie Intel Core i7 4790 processor en een NVIDIA GTX760 kan hij ook nog eens de nieuwste games aan. Frag als nooit tevoren op elke lanparty want de ASUS RoG G20 heeft het formaat van een laptop maar de prestaties van een game desktop!

Work easy. Play hard.



VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

036 JURJEN, DIE EEN BEZOEK BRACHT AAN LIONADE GAMES
038 EEN PURETRO OVER TIJDREIZEN DIE KLINKT ALS EEN KLOK
042 FLORIAN, DIE EEN MINI-CURSUS PC SCHOONMAKEN GEEFT
044 EEN SPECIAL OVER DE FAVO GAMEDEVELOPER VAN NINO
046 EEN SCHOKKENDE REPORTAGE WAARIN DE PU-REDACTEUREN VERKLAPPEN WELKE GENRES ZE HATEN
048 DE ONTMASKERING VAN PETER MOLYNEUX
050 TJEERD, DIE DE TUSSENBALANS OPMAAKT OVER DESTINY
052 GRADDUS, DIE VERTELT WAT ER ZO TOF IS AAN ACHIEVEMENTS EN TROPHIES
054 SAMUEL, DIE TIEN Wii GAMES SELECTEERDE DIE EEN TWEEDE LEVEN VERDIENEN
056 DE LANGVERWACHTE SPEELSESSIE MET DE HEISTS VAN GTA ONLINE
058 HET GAME-MONUMENT VAN WOUTER: SHENMUE
070 GRADDUS EN TJEERD DIE SAMEN ZOMBIE ARMY TRILOGY SPEELDEN

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



WOUTER

Niet alleen trok Wouter tijdens zijn verblijf in Zuid-Afrika onbevreesd de townships in om z'n solidariteit met de daar wonende arme sloebers te betuigen, ook had hij het lef om ongewapend de lokale wildernis in te duiken. Trots vertelde hij ons over z'n levensgevaarlijke ontmoetingen met giraffen, honingdassen, reuzenmieren, snuitkevers en stokstaartjes, waarbij iedereen vol bewondering aan z'n lippen hing.
We wisten natuurlijk al dat Wouter vanwege z'n jeugd in de achterbuurten van Veendam niet snel van de wijs te brengen is, maar na het horen van de avonturen van deze onverschrokken held, was het ons allemaal volkomen duidelijk wie deze keer tot 'speciale redacteur van de maand' moest worden benoemd...

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ER ZIJN OOK MENSEN DIE SEKS HEBBEN MET EEN PLASTIC POP OF VRIJWILLIG NAAR GTST KIJKEN. HET ENIGE POSITIEVE DAT IK OVER JAPANSE RPG'S KAN MELDEN, IS DAT ZE HIER NAUWELIJKS VERKRIJGBAAR ZIJN."



046 JJ maakt op subtiele wijze duidelijk dat hij geen fan is van JRPG's.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"M'N IMAGO VAN HARDCORE GAMER WORDT VERSTERKT EN MIJN E-PENIS PULSEERT HARDER DAN DE ADEREN IN ED Z'N NEK NA DE ZOVEELSTE DOOR JAN GEMISTE DEADLINE."



Achievement unlocked
5G - Became Obsessed With Gamerscore

052 Graddus weet op beeldende wijze uit te leggen waarom hij kickt op trophies en achievements.



SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

REVIEWS

IN DIT NUMMER

060 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
063 DEAD OR ALIVE 5: LAST ROUND
064 MARIO PARTY 10
066 XENOBLADE CHRONICLES 3D
067 DRAGONBALL XENOVERSE
068 SCREAMRIDE
069 FINAL FANTASY: TYPE-0
070 ZOMBIE ARMY TRILOGY
072 EVOLVE: HUNTER'S QUEST

OOK GESPEELD

- GROW HOME
- APOTHEON
- RE-VOLT CLASSIC
- ACE COMBAT ASSAULT HORIZON LEGACY+!
- DYNASTY WARRIORS 8: EMPIRES
- RUNESPELL OVERTURE
- CASTLE IN THE DARKNESS
- IRONFALL INVASION
- LIMBO
- HEROES OF MIGHT & MAGIC III - HD EDITION
- SUPER STARDUST ULTRA
- JIHII
- UNDER NIGHT IN-BIRTH EXE:LATE



EEN GOEDE GAME ALLEEN IS NIET GENOEG



JURJEN OP BEZOEK BIJ LIONADE GAMES

Hun four-player 'hotelbrawler' genaamd Check-in, Knock-out stond al op vele evenementen, waaronder Gamescom, First-look, GDC en PAX South. Niet slecht, voor een debuutspel van drie tweedejaarstudenten. Jurjen zocht de jongens op, onder andere met de vraag hoe ze hun game op al die events hebben gekregen..

Terwijl indie-studio's wereldwijd in zwaar weer verkeren en onlangs nog twee Nederlandse indies de deuren moesten sluiten, worden de opleidingen die je moet volgen om zo'n indie te kunnen worden juist steeds populairder. Ook bij Menno (21, art) en Nick (21, producer & marketing), die na het voltooien van hun gamestudie in Eindhoven nu tweedejaars zijn bij de HKU in Hilversum, waar ook de klik ontstond met het derde lid van hun studio: Tijmen (21, coder). "Eigenlijk volgen we twee keer dezelfde opleiding, maar nu op een hoger niveau", zegt Menno lachend. "Ik vind studeren nu eenmaal geweldig, en hoorde goede verhalen over de HKU." Ik vraag hem naar die verhalen.

"Nou ja, ze hebben goede connecties in de game-industrie. En er zijn heel veel kleine bedrijfjes uit voortgekomen die het heel ver schoppen."

Ik vraag hem naar die bedrijfjes.

Menno noemt Vlambeer en Abbey Games. Nick noemt Ronimo.

Ik confronteer de jongens met het feit dat er elk jaar zo'n kleine honderd jonge mensen van de HKU komen, en dat we van de meeste dus nooit meer iets horen. Laat staan van de meer dan duizend studenten die de andere Nederlandse game-opleidingen jaarlijks verlaten.

"Er zijn inderdaad maar weinig mensen die echt succesvol zijn", beaamt Nick. "Je moet sowieso goed zijn, maar ook productief. En geluk hebben."



Van links naar rechts: Tijmen, Menno & Nick. "We stoppen heel veel liefde in de feedback die spelers krijgen als ze op een knop drukken."



THE GRAND REVEAL OF THE MYSTERIOUS CAKE MURDER MYSTERY

Tijdens de Game Jam van 2015 maakten Menno en Tijmen van Lionade samen met developers Aran en Marc in 24 uur een game genaamd The Grand Reveal of the Mysterious Cake Murder Mystery. Ondanks die onmogelijke naam, werden de jongens wel mooi effe 'Overall Winner' van locatie Hilversum.

Overboekte hotelgasten

Of de jongens van Lionade productief zijn en geluk hebben, weet ik niet, maar ik kan je wel vertellen dat hun spel Check-in, Knock-out gewoon dikke fun



CHECK-IN, KNOCK-OUT

Het bijzondere van deze brawler voor vier spelers is dat je je tegenstanders niet direct uit beeld moet schoppen of slaan, maar stukken uit de omgeving moet trekken om elkaar daarmee te bekogelen, waardoor die omgeving tijdens het spelen langzaam maar zeker wordt 'opgebruikt'. Nick: "De grap is een beetje dat je in hotelkamers nooit iets kapot mag maken - tenzij je natuurlijk een rockster bent."
In de lobby verschijnen geen rocksterren maar uiteenlopende personages als Bob (mannetje in een kattenpak, kan zeven keer airjumpen), Dr. Doctor (zware lompe bruut, maakt van objecten explosieven), Destiny (nauwkeurig bestuurbaar meisje dat twee blokken tegelijk oppakt) en The Mind (alien die blokken mind-controlt).
De game komt in mei 2015 naar Steam en in juli waarschijnlijk naar één of meer consoles, "maar we weten nog niet precies welke".

is. Dat blijkt ook wel uit het enthousiasme waarmee de game op evenementen wordt gespeeld, de twee Dutch Game Awards (Best Student Game Design & Art Direction) die Lionade er in 2014 mee in de wacht sleepte, een lovende bespreking op Joystiq (van een journalist die een uur lang hooked aan hun game was op PAX South) en het feit dat de studenten inmiddels een uitgever voor hun hotelbrawler hebben gevonden. Nick vertelt dat hun game is begonnen als schoolopdracht. "We hadden in drie weken een goed werkend prototype. Dat speelden we vervolgens een weekend los van elkaar met vrienden, soms wel tot zes uur 's nachts. Toen we terugkwamen op school en onze ervaringen deelden, hadden we wel zo'n aha-momentje. Zo van, hier moeten we meer mee doen." De opzet van Check-in, Knock-out is simpel: vier overboekte hotelgasten knokken om de laatste kamer. De manier waarop de gasten knokken, maakt de game bijzonder: ze bekogelen elkaar met objecten en trekken blokken uit de vloer, net zo lang tot één van de vier spelers overblijft. Wat nooit lang duurt, omdat er na een minuut 'bar fight'-achtig smijtwerk meestal geen platformpje meer is om op te staan.



Nick (helemaal rechts): "Tegenwoordig ben ik eigenlijk alleen nog maar bezig met marketing."

Timing en visuals

Menno laat zien hoe hij het character select-scherm heeft vormgegeven als lobby. "Elk level is een verdieping, waar je met de lift naartoe gaat. Kijk, op deze verdieping heb je een fitnesszaal, inclusief trampolines waarop de characters kunnen stuiteren. En zo willen we dat alles wat er in het spel gebeurt, binnen de context past."
Ik prijs de jongens om de vele leuke, kloppende details. Zoals de kroonluchter in de lobby die begint te slingeren als de vechtersbazen in beeld springen, de lullige muziek in de lift en de perfect voelende gewichten, snelheden en acties van de personages. Nick: "We stoppen heel veel liefde in de feedback die spelers krijgen als ze op een knop drukken. Er zijn heel veel kleine, subtiele effecten, die je kunnen het gevoel geven echt impact op het spel te hebben."
Menno: "Het is een combinatie van timing en visuals. Samen ook wel special effects genoemd. En die zijn natuurlijk heel belangrijk voor een fightinggame. Tijmen is heel goed in die timing, ervoor zorgen dat iets goed aanvoelt. En dan zorg ik ervoor dat het er ook nog eens goed uitziet."
Ik vraag Nick wat hij dan precies doet. "Nou, in het begin heb ik wel wat geprogrammeerd, maar tegenwoordig ben ik eigenlijk alleen nog maar bezig met marketing."
Even voel ik de neiging te applaudisseren.

Onbetaalbaar

De meeste indies die ik ontmoet, denken dat hun games vanzelf bekendheid zullen verwerven, omdat ze zo goed zijn. Nick lijkt te begrijpen dat er meer nodig is voor succes.
"Ik ben de hele dag druk met contacten, mailtjes, praten en planningen enzo. Dat we het afgelopen jaar op al die evenementen stonden, heeft daar direct mee te maken. We hebben bijvoorbeeld via het stimuleringsfonds geregeld dat we op Gamescom konden staan. En op Gamescom hadden we voor het eerst contact met onze latere uitgever tinyBuild, al waren we op dat moment nog niet op zoek naar een uitgever."
Na de zelf geregelde aandacht voor Check-in, Knock-out op de Nederlandse gamebeurs Firstlook, leek het Nick toch een goed idee met tinyBuild in zee te gaan. "Om op die manier meer internationale bekendheid te krijgen."
Wanneer ik Nick spreek, staat hij op het punt te vertrekken naar de GDC in San Francisco om Check-in, Knock-Out daar te promoten. "Ook geregeld via het Stimuleringsfonds."
In augustus gaan Menno, Nick en Tijmen op kosten van tinyBuild naar PAX Prime in Seattle. "Dat is een soort voorschot. Als we met onze game winst gaan maken, moeten we dat weer terugbetalen. Maar dat maakt ons niet uit. Sowieso is er een gigantische wachtlijst om op zo'n event te komen, en zo'n booth is voor studenten als wij ook gewoon onbetaalbaar, laat staan dat we dan nog geld zouden hebben voor tickets, hotel, eten en al het bier."
Nick zucht even en glimlacht: "We zijn wel tevreden met hoe het nu gaat."


Menno: "Alles wat in de game gebeurt, moet binnen de context passen."

TIJDREIZEN

OMDAT ER ZOVEEL MEER IS DAN HET HEDEN

Daar zitten we dan, op ons planeetje, in de pak 'm beet honderd jaar die ons gegeven zijn. Gelukkig kunnen we ons nog wel een beetje door de ruimte verplaatsen, maar reizen door de tijd: ho maar. Tenminste, niet werkelijk. Maar gelukkig biedt ook hier jouw en Jurjens favoriete medium uitkomst.

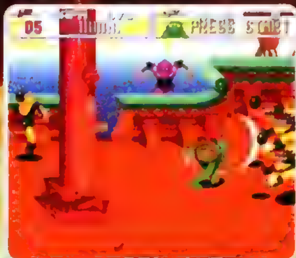


VAN FINAL FANTASY TOT LIFE IS STRANGE





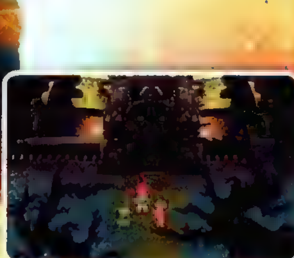
Final Fantasy (1987)
In de eerste Final Fantasy reisde de schurk Garland tweeduizend jaar terug in de tijd om de Four Friends naar zijn toekomst te sturen, zodat zij hem weer naar het verleden konden sturen. Volg je het nog? Het thema tijdreizen is sinds de eerste Final Fantasy in elk geval een beetje aan de serie blijven kleven, zie ook deel VIII, XI en XIII-2.



Turtles in Time (1991)
In dit arcadespel (dat later voor de SNES verscheen) knokten de Turtles zich onder andere door het jaar 1530 (op een piratenschip), 1885 (op een trein), 2020 (hé, dat is het al bijna! Vliegende auto's!) en 2100 (in een ruimteschip). Een typisch voorbeeld van een game die het tijdreizen alleen maar gebruikt als excuus voor gevarieerde omgevingen, maar daar is verder niks mis mee.



Maniac Mansion: Day of the Tentacle (1993)
Het was de bedoeling slechts één dag terug in de tijd te reizen, maar omdat Dr. Fred een nepdiamant in de tijdmachine heeft gebruikt, wordt Hoagie twee eeuwen terug in de tijd gestuurd, en Laverne tweehonderd jaar in de toekomst. Zo begint een heerlijk maf point-and-click-avontuur dat nog steeds als hoogtepunt in het genre geldt. Een remake is al aangekondigd.



Chrono Trigger (1995)
Deze monumentale RPG laat je - als je ver genoeg bent - vrij heen en weer reizen tussen zeven tijdvakken, waaronder de prehistorie (dino's!), de middeleeuwen (draken!) en de post-apocalyptische toekomst (robots!). Dat tijdreizen is trouwens lang niet het enige coole aspect van dit relatief onbekende meesterwerk, dus mocht je 'm nog ergens op de kop kunnen tikken: doen!



Ape Escape (1999)
Wanneer een superintelligente aap zijn klonen naar verschillende tijdperken stuurt om de geschiedenis te herschrijven, moet een jochie genaamd Spike door de tijd reizen om de beesten te vangen. Okay, het verhaal is misschien niet van Shakespeare-niveau, maar het vormt wel een mooi excuus om je onder andere naar de prehistorie en middeleeuwen te sturen.



Help! We zitten vast! Opgesloten tussen 2015 en het eind van deze eeuw, zonder de mogelijkheid om achteruit of veel verder vooruit te kunnen. Mooi kut allemaal.
Had Einstein niet ooit eens bewezen dat tijd en ruimte tamelijk inwisselbare dimensies zijn? Of word ik nu te nerdy?
Is het trouwens typisch iets voor geeks en gamers om de gegeven wereld te saai te vinden en naar andere werelden te verlangen? Ik denk van wel, eigenlijk.
Het eerste nerdy dingetje waar ik als kind verliefd op werd, waren in elk geval de strips van Suske en Wiske. En dan vooral omdat die twee na de eerste saaie pagina's in het heden al snel met de teletijdmachine van professor Barabas naar het spannende verleden reisden. Bijvoorbeeld naar de tijd van de Kelten, het klassieke Griekenland of de Tachtigjarige Oorlog.
Tegenwoordig reken ik series als Vikings en Marco Polo tot mijn favorieten. Om dezelfde reden: het spreekt tot mijn verbeelding om met interessante personages mee te reizen naar avontuurlijke werelden die volgens Wikipedia ook nog eens echt hebben bestaan. Werkelijk tijdreizen mag dan niet mogelijk zijn, qua emotionele beleving lukt het via de media van onze tijd dan toch een beetje. En als gamer heb je wat dat betreft al helemaal niet te klagen.

VERLEDEN

Een beetje gamer heeft de geallieerde landing op Normandië meegemaakt, was getuige van de Franse revolutie en schreef geschiedenis met essentiële strategische beslissingen tijdens zowel de Europese middeleeuwen als de Chinese periode van de Drie Koninkrijken.
Beginnende gamers die dat ook eens willen beleven, kunnen vandaag nog beginnen met de diverse delen van series als Call of Duty, Assassin's Creed, Total War en Dynasty Warriors.
Wat tijdreizen als thema in videogames betreft: het zal je verbazen hoe veel games zoiets gebruiken. Toen ik in het nabije verleden mijn PU-collega's in de groepsapp vroeg eens wat tijdreisgames op te noemen, vlogen de titels me om de oren.
'Day of the Tentacle!!', reageerde Nino meteen. Graddus kwam met Shadow of Memories & Singularity. 'Steven noemde BioShock »

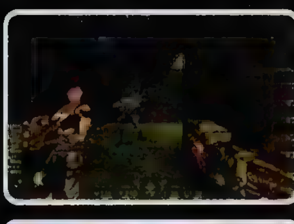




The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000)
Jazeker, tijdreizen speelt ook een belangrijke rol in Ocarina of Time, Skyward Sword en A Link to the Past. Maar in geen enkele Zelda is dit thema zo dwingend aanwezig als in Majora's Mask, waarin je dezelfde drie dagen steeds opnieuw moet beleven om Termina van de nabije ondergang te redden.



TimeSplitters (2000)
Deze fijne FPS doet sterk denken aan GoldenEye, wat niet zo vreemd is omdat dezelfde mensen eraan gewerkt hebben. Toch heeft de game iets wat GoldenEye niet had en TimeSplitters' plekje op deze pagina rechtvaardigt: de mogelijkheid om door de tijd te reizen. Tussen 1935 en 2035, om precies te zijn.



Daikatana (2000)
Deze game van John Romero is om verschillende redenen berucht. Ten eerste omdat meneer Romero er drie jaar langer aan werkte dan gepland, ten tweede omdat het resultaat nog steeds crap was. Zo crap dat je 'm waarschijnlijk nog nooit hebt gespeeld, en dus helemaal niet wist dat deze FPS om tijdreizen draaide.



Shadow of Memories (2001)
Eike Kusch wordt vermoord in de proloog en alle acht hoofdstukken die daarop volgen. Door steeds weer terug in de tijd te reizen, moet hij proberen zijn dood te voorkomen. Konami's Junko Kawano bedacht dit aparte en diepgaande avontuur; zijn liefde voor tijdreizen en aanklevende paradoxen uitte hij later ook nog in de DS-game Time Hollow.



Blinx: The Time Sweeper (2002)
Met zijn speciale stofzuiger kon de kat Blinx de tijd vertragen, versnellen, terugspoelen en stoppen. Hartstikke leuk allemaal, alleen was het wel een beetje aanstellerig van Microsoft om de game daarom te presenteren als 'de eerste 4D-game ooit'. Want los van dat gerommel met de tijd was het vooral een matig platformspel. »

TIJDREIZEN: ZOU HET KUNNEN?

SNELLER DAN HET LICHT

Natuurlijk bestaan er geen werkelijke tijdmachines, maar het idee dat je naar de toekomst zou kunnen reizen (sneller dan normaal) is zo idioot nog niet. Volgens de relativiteitstheorie zou een persoon die zich ongeveer met de snelheid van het licht verplaatst zijn tijd min of meer 'bevriezen', waardoor er minder tijd voor die persoon verstrijkt dan voor de rest van de mensheid. Probleem is dat we voorlopig met geen enkel voertuig in de buurt van de lichtsnelheid komen.



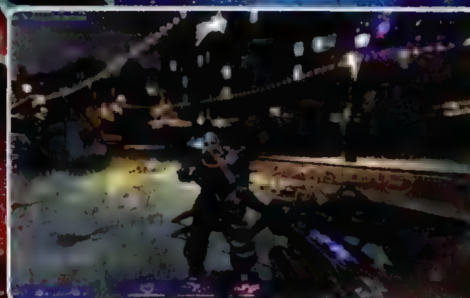






WORMGATEN

Wormgaten zouden een soort binnendoor-weggetjes in het universum kunnen zijn, al is het bestaan ervan nooit bewezen. Maar stel dát wormgaten zouden bestaan, dan zou je door één van de uiteinden van zo'n gat te versnellen in theorie een tijdgat kunnen maken, zodat je uit het versnelde deel zou komen op een tijdstip vóórdat je het andere einde binnenging. Al denk ik niet dat ik me als vrijwilliger voor een dergelijk experiment zou aanmelden.



FANTASIE

Voorlopig is de enige manier om door de tijd te reizen, in je verbeelding, al dan niet meeliftend met de tijdreizende personages in films en games. Jammer? Nou ja, het is in elk geval beter dan wat giraffes en nijlpaarden op dit gebied beleven, en je kunt je afvragen of de gemiddelde gamer zich werkelijk prettig en veilig zou voelen in de middeleeuwen of post-apocalyptische toekomst.



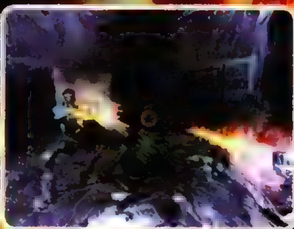




Prince of Persia: The Sands of Time (2003)
Met zijn magische dolk kan de Perzische prins niet alleen vijanden vertragen, hij kan er ook de tijd mee terugspoelen. Dat komt goed van pas, omdat de hindernisbanen waar je de prins doorheen moet loodsen behoorlijk lastig zijn, en je na een mislukte sprong dus gewoon even een stukje terug in de tijd kunt gaan om het nog eens te proberen.



Mario & Luigi: Partners in Time (2005)
Wanneer Peach in het verleden raakt verstrikt, reizen Mario en Luigi natuurlijk terug in de tijd om haar te redden. Daar treffen ze de jongere versies van zichzelf, zodat je opeens vier Mario-broeders onder de knoppen hebt. Dit was trouwens niet de eerste keer dat Mario door de tijd reisde, hij deed dat ook al in het educatieve PC-spel Mario's Time Machine dat in 1993 verscheen.



TimeShift (2007)
In een opsomming van tijdreisgames mag TimeShift natuurlijk niet ontbreken. Want het spel heeft een schurk die met een alpha suit naar het verleden reist, uiteraard gevolgd door de held met z'n beta suit. En dan kan de held met dat pak ook nog eens de tijd vertragen, stoppen of terugspoelen. Dus ja, TimeShift dus.



Braid (2008)
Dit platformspel laat je in elke wereld met een nieuw tijdmechaniekje spelen. In de eerste wereld kun je de tijd terugspoelen, in de vierde beweegt de tijd tegelijk met je personage vooruit, in de vijfde loopt de tijd achteruit, dat soort dingen. Geldt dat trouwens als tijdreizen, als de tijd automatisch achteruit loopt? En reizen we eigenlijk niet constant door de tijd? Wie van dit soort vraagstukken houdt, moet Braid maar eens spelen.



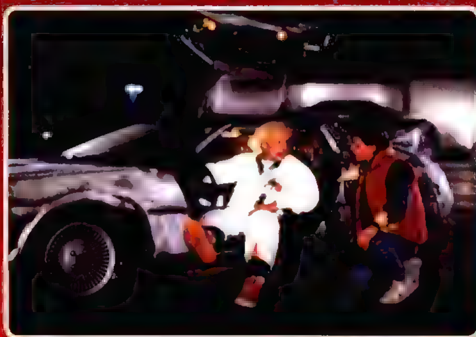
Ratchet and Clank Future: A Crack in Time (2009)
PlayStations platform-mascottes reizen graag door de tijd, denk maar aan Sly Cooper in Thieves in Time en Crash Bandicoot in Warped. Nog zo'n cool tijdreisavontuur staat op naam van Ratchet and Clank die in A Crack of Time met de Great Clock naar het verleden reizen. Via time pads kan Clank ook nog een minuut naar het verleden reizen om met een vorige versie van zichzelf samen te werken.

Infinite. Bas mailde Majora's Mask. Alie noemde onder andere Sands of Time. En zo werden tientallen titels genoemd, te veel zelfs om ze allemaal in de balk onderaan deze special mee te nemen.
Titels als Majora's Mask en Sands of Time heb ik daar natuurlijk wel aan toegevoegd. Die games zijn extra interessant omdat ze het tijdreizen niet alleen gebruiken om je naar verschillende historische settings te verplaatsen, maar tevens omdat ze jou het tijdreizen actief laten gebruiken als spelelement.
In Prince of Persia: Sands of Time, TimeShift en Braid kun je bijvoorbeeld de tijd terugspoelen om missers goed te maken. In Chrono Trigger reis je met een vliegende tijdmachine naar welk tijdperk je maar wil, terwijl je in Ocarina of Time zaken in het verleden kan veranderen om er in het heden van te profiteren.

TOEKOMST

Vergeleken met boeken en films, is dat toch wel het mooie van games. Dat je het tijdreizen niet gelaten over je heen hoeft te laten komen, maar er werkelijk voor kunt kiezen om door de tijd te reizen. En dat voegt vaak een mooie dimensie toe aan verhaal en gameplay, zo blijkt ook wel uit de eeuwige adoratie door de vele fans van de games die ik net noemde.
Toen ik mijn collega-redacteuren echter vroeg naar welk tijdperk ze zouden willen reizen als dit werkelijk mogelijk was, waren de antwoorden teleurstellend.
Had ik aanvankelijk nog gehoopt een mooi kader aan dit verhaal toe te voegen met Samuel in de pruikentijd en Nino als holbewoner, ik kwam bedrogen uit. Van de tien aangeschreven redacteuren reageerden er slechts drie, en wat bleek: Nino wil naar de toekomst reizen om Bloodborne te spelen, Graddus wil naar de toekomst om de wereldheerschappij van de PU te aanschouwen, en Ed wil naar een toekomst zonder oorlog. Ze willen naar de toekomst! Maar die kant gingen we toch al op? En kom op, een toekomst zonder oorlog... Hoe saai kun je het verzinnen?
Blijkbaar is tijdreizen alleen leuk als je het emotioneel meebeleeft met interessante personages en niet werkelijk tussen de ridders of Romeinen belandt. Of misschien genieten we in het huidige tijdperk gewoon té veel van de games die we kunnen spelen om naar andere tijden te verlangen.
Wanneer ik voor het schrijven van zo'n PURetro herinneringen opdiep aan de mooie avonturen die we de afgelopen decennia hebben beleefd, neig ik ernaar dat laatste te geloven. ✖

BONUS: TIJDREISFILMS!



BACK TO THE FUTURE

Tja, we kunnen natuurlijk geen special over tijdreizen maken zonder minstens één keer Back to the Future te noemen. De drie films behandelen even grappig als intrigerend het fenomeen tijdreizen en de complicaties die dat met zich meebrengt.
Er zijn een half dozijn Back to Future-games verschenen, de beste is het in vijf episodes uitgebrachte Back to the Future: The Game (2010 – 2011) van Telltale Games.

BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE

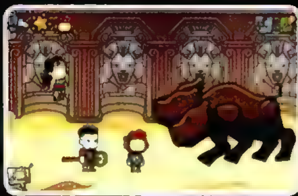
Je moet effe wennen aan de flauwe humor, maar dan is dit best een geinige film, waarin Bill en Ted met een vliegende telefooncel onder andere Napoleon, Socrates, Beethoven, Genghis Khan en Sigmund Freud naar hun heden halen.
Kort na de release van de film in 1989 verschenen drie games, maar die waren allemaal ruk, dus daar hoeven we verder geen woorden aan vuil te maken.



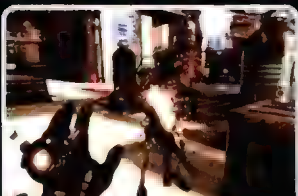


TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY

In deze supersequel wordt een T-1000 teruggestuurd uit de toekomst om de 12-jarige John Connor te vermoorden, zodat deze later het verzet tegen dergelijke machines niet kan leiden. Maar het verzet stuurt ook een robot, de T-800, een glansrol van Arnold Schwarzenegger. Er zijn tientallen Terminator-games verschenen, de meeste van bedenkelijke kwaliteit. De beste is hoogstwaarschijnlijk het Doom-achtige The Terminator: Future Shock van Bethesda.



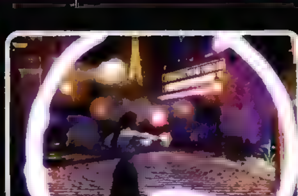
Super Scribblenauts (2010)
Inderdaad, dit is dat spel waarin je woorden kunt invoeren die dan in spelvoorwerpen veranderen. En eigenlijk heeft dit spel niet zo veel met tijdreizen te maken. Tenminste, totdat je de woorden Time Machine intoetst, want dan verschijnt er dus zo'n ding in beeld. Je kunt er onder andere mee naar de middeleeuwen, het Wilde Westen en het oude Egypte reizen.



Singularity (2010)
Hoofdpersonage Renko belandt vanuit het heden in 1955, waar hij het leven redt van een man die later als een tiran over de wereld zal heersen. Dus gaat ie maar weer terug naar de jaren vijftig om de boel recht te zetten. En zo blijven de interessante verwikkelingen zich opstapelen in verleden en heden van deze miskende FPS, die helaas teleurstellend slecht verkocht.



Ghost Trick (2011)
Wanneer de geest Sissel bezit neemt van een vers lijk van een vermoord persoon, kan hij vier minuten terugreizen in de tijd - vervolgens moet hij die vier minuten benutten om met zijn Ghost Tricks de moord te voorkomen. Dit gegeven leidt tot tal van verrassende, soms erg grappige situaties en slim opgezette logicapuzzels, precies zoals je dat van het team achter de Ace Attorney-serie mag verwachten.



BioShock: Infinite (2013)
Feitelijk reis je in BioShock: Infinite niet door de tijd maar door enkele van de ontelbare universums die volgens kwantummechanische principes zouden ontstaan door op de uitkomst van elke mogelijke beslissing voort te borduren, dus eigenlijk interdimensionaal. Maar hé, laten we hier tegen het einde van deze special nou niet moeilijk gaan doen.



Life is Strange (2015)
Keuzes maken die het verhaal beïnvloeden, dat hebben we natuurlijk wel vaker gedaan in games. Het leuke aan Life is Strange dat je daarbij de tijd kunt terugspoelen om voor een andere keuze te gaan. Kijk, zo kun je nog eens een blunder maken. De game verschijnt in vijf episodes; het eerste deel was interessant genoeg om de tijd tot het volgende deel te willen doorspoelen.

TIPS & TRICKS

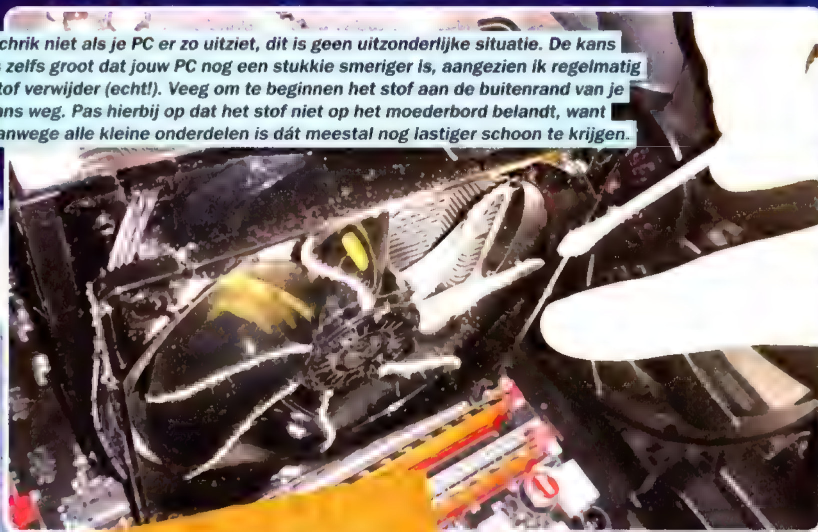
PC SCHOONMAKEN DOE JE ZO

Een PC kan je helaas niet effe door de wasstraat gooien, maar volgens Florian is het wel belangrijk om je bakbeest af en toe goed schoon te maken. Het kan je zomaar een paar extra frames per seconde opleveren!

De grootste vijand van een PC is stof. Na verloop van tijd hoopt er stof op in je kast en dat zorgt voor een slechte airflow. Het gevolg daarvan is dat de fans veel harder moeten werken om de chips koel te houden en je dus meer stroom verbruikt dan nodig is, terwijl je ook de kans loopt dat de chips zo heet worden dat ze slechter gaan presteren.
Om dit te voorkomen, is het slim om zo af en toe de kappen van je PC kast te trekken en alle stof voorzichtig te verwijderen. Doe dit niet met een bezem, maar met een droge doek of wattenstaafjes!

TIP 1

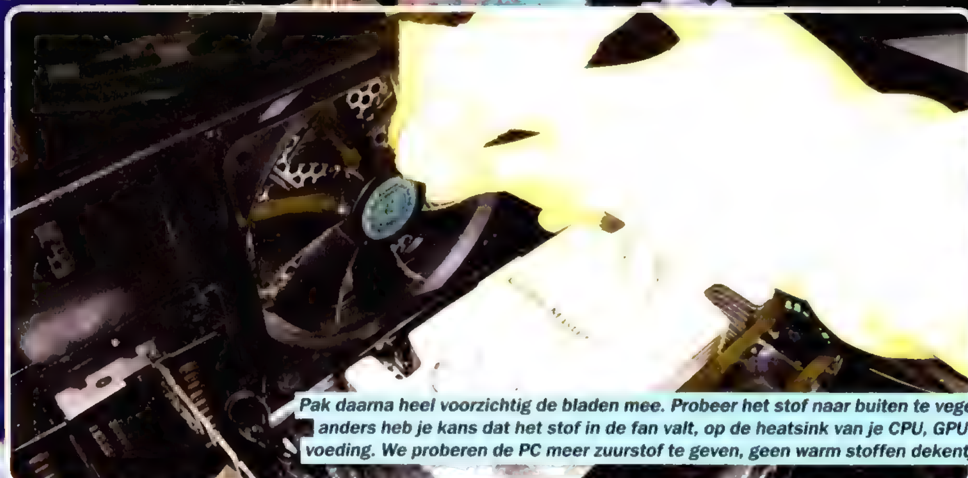
Gebruik NOOIT een stofzuiger om stof te verwijderen. Vooral het moederbord zit vol met gevoelige techniek en dat kun je zomaar om zeep helpen met zoveel zuigkracht. Blaas op z'n hoogst met je mond het stof weg en gebruik hier ook geen busjes geperste lucht voor. Al die minuscule draadjes en soldeerpuntjes vinden dat niet leuk!



Schrik niet als je PC er zo uitziet, dit is geen uitzonderlijke situatie. De kans is zelfs groot dat jouw PC nog een stukkie smeriger is, aangezien ik regelmatig stof verwijder (echt!). Veeg om te beginnen het stof aan de buitenrand van je fans weg. Pas hierbij op dat het stof niet op het moederbord belandt, want vanwege alle kleine onderdelen is dát meestal nog lastiger schoon te krijgen.

TIP 2

Gebruik NOOIT iets vochtigs om je PC mee schoon te maken. Het is misschien verleidelijk om een beetje water of zelfs schoonmaakmiddel te gebruiken, maar dat is geen goede combo met de statische lading in je kast. Je kunt hiermee kortsluiting veroorzaken en een hoop schade aanrichten in je PC. Een schone doek of wattenstaafjes werken meer dan prima. Mocht je nou echt een glas cola in je PC hebben laten vallen, gebruik dan een heel klein beetje pure alcohol, want dit vervliegt heel snel.



Pak daarna heel voorzichtig de bladen mee. Probeer het stof naar buiten te vegen, anders heb je kans dat het stof in de fan valt, op de heatsink van je CPU, GPU of voeding. We proberen de PC meer zuurstof te geven, geen warm stoffen dekentje.





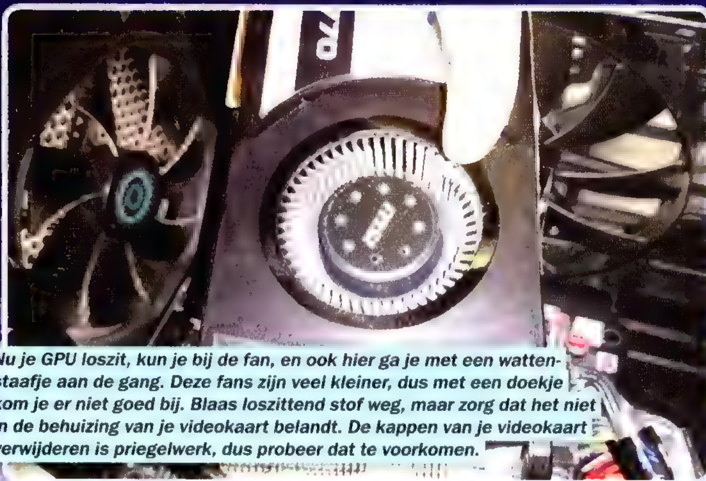
De stofresten aan de buitenkant van je fans zijn altijd het hardnekkigst, maar die kan je vrij makkelijk schoonkrijgen met een wattenstaafje. Aan de watten blijft het stof aardig goed plakken en omdat zo'n watje vrij zacht is, kun je redelijk wat kracht zetten.

TIP 3

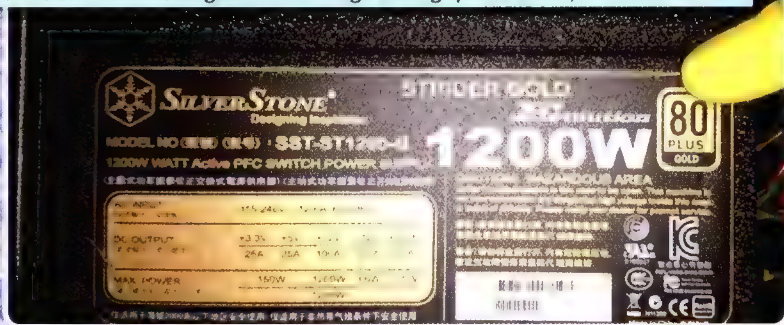
Maak je PC minstens twee keer per jaar schoon. Het is dan veel makkelijker om het bij te houden dan wanneer je eens in de zoveel jaar dikke plakkaten stof weg moet halen.



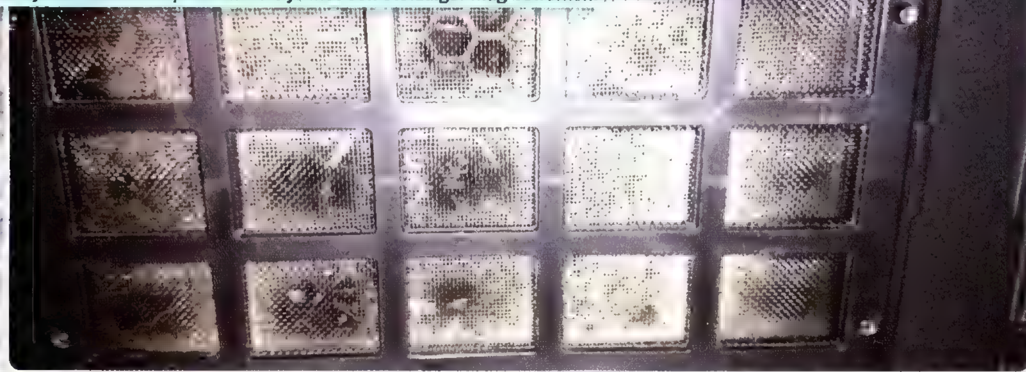
Naast de CPU is je GPU minstens zo'n stofhapper, zeker als je regelmatig games speelt. Deze fan is vaak iets lastiger te bereiken. Haal je videokaart voorzichtig los van het moederbord met het kliksysteem. Dit is vaak een bepaald trucje, dus kijk goed hoe de GPU vastzit op je moederbord en ga vooral niet zitten wrikken!



Nu je GPU loszit, kun je bij de fan, en ook hier ga je met een wattenstaafje aan de gang. Deze fans zijn veel kleiner, dus met een doekje kom je er niet goed bij. Blaas loszittend stof weg, maar zorg dat het niet in de behuizing van je videokaart belandt. De kappen van je videokaart verwijderen is priegelwerk, dus probeer dat te voorkomen.



Vooral in dikke monsterbakken zitten tegenwoordig grote voedingen waar een hoop stroom doorheen gaat en daar wil je absoluut geen kortsluiting in hebben. Maak dus ook de fan van je voeding schoon, maar maak je voeding nooit open! Buiten dat je garantie vervalt, blijft je voeding lang statisch geladen, waardoor je een flinke schok kunt krijgen, en er zitten veel gevoelige onderdelen in je voeding die je per ongeluk stuk kunt maken. Het is uitnodigend om de stoffige voeding open te maken, maar DOE HET NIET!



Je bent nu al een heel eind met het schoonmaken van de ingewanden van je PC, maar check voordat je de kast weer dichtdoet de speciale roosters in je kast. Vooral de wat duurdere kasten hebben tegenwoordig roosters of filters zitten op stofgevoelige plaatsten, die je heel gemakkelijk kunt verwijderen en schoonmaken. Dit zijn de ENIGE componenten die je met een stofzuiger mag bewerken.

TIP 4

Plan je schoonmaak op een moment dat je effe de tijd hebt, en niet als je net een bungee jump hebt gemaakt en een tray Red Bull achterover hebt geslagen. Wees relaxed en doe voorzichtig, dan kan er bijna niets fout gaan.

AL BIJNA 30 JAAR EIGENWIJS

FROM SOFTWARE

Nino's obsessie met Dark Souls loopt de spuigaten uit. Hij houdt z'n smoel niet meer over die games en smeekte om een special over de ontwikkelaar te mogen schrijven. En omdat ie het precies vroeg op Valentijnsdag kreeg die dwaze baardaap nog z'n zin ook.

FROM SOFTWARE

Opgericht: 1 november, 1986

Thuisbasis: Tokyo, Japan

Medewerkers: 230

Ontwikkelde games: 55

From Software bestaat al sinds 1986 maar is anno 2015 populairder dan ooit (terwijl de rest van de Japanse game-industrie behoorlijk in het slop lijkt te zitten). Met name van PS4-exclusive Bloodborne wordt heel veel verwacht en ook de aanstaande PS4- en Xbox One-versies van Dark Souls II gaan hun weg naar de gamers zeker vinden.

Toch ging het niet altijd zo lekker met From Software. Typisch Japanse series als King's Field en Armored Core werden hier wel uitgebracht, maar scoorden toch vooral in hun thuisland. Ook latere games als Chromehounds en Enchanted Arms - twee Xbox 360 exclusives uit 2006 - waren te Japans voor het westerse publiek. Wat dat betreft was From Software toch vooral een Japanse ontwikkelaar die Japanse games maakte voor een Japans publiek. Dat veranderde voor het eerst met de release van Demon's Souls in 2010...

CULTHIT

Niemand zag het (relatieve) succes van Demon's Souls aankomen. De game werd in Japan door Sony uitgegeven, maar verder zagen die er geen heil in, en moesten Atlus en Namco Bandai te hulp schieten om de game in respectievelijk de Amerikaanse en Europese schappen te krijgen. In eerste instantie kwam het succes zelfs zo onverwacht dat er veel te weinig kopietjes waren gemaakt en Demon's Souls overal in no time was uitverkocht.


Dark Souls II (2014)



MOONLIGHT SWORD

Het Moonlight Sword is een verborgen item voor de hardcore From Software-fans. Dit magische zwaard vind je in bijna elke game van de Jappanners en zit o.a. verstopt in Ninja Blade, King's Field, Enchanted Arms, Otogi, Demon's Souls en Dark Souls I en II. Zelfs in Armored Core is het Moonlight Sword te vinden!


Demon's Soul (2010)





MIJN FAVORIETE FROM-GAME



Hoe vet ik Demon's en Dark Souls ook vind, mijn favoriete titel van From Software is er eentje die ik (helaas) slechts samen met een paar andere mensen op deze planeet heb gespeeld: Otogi: Myth of Demons.

In dit hack & slash action adventure op de Xbox jaag je als Raikoh een shitload aan Japanse, mythische wezens over de kling, in 29 dikke levels die praktisch volledig vernietigbaar zijn.

Het meest bijzondere aan deze titel is echter het stijltje; Japanser dan dat wordt het namelijk niet. Het heeft het soort mystieke sfeer die we ook terugzien in de Souls games, met muziek die rechtstreeks uit het feodale Japan getrokken lijkt te zijn, spookachtige lichtvoering en mysterieuze characters wiens weinige woorden poëtisch en raadselachtig zijn. Het heeft een beetje een Okami-feel; net zo gedrenkt in Japanse mythologie en net zo genegeerd door de massa, alleen dan duisterder, met brutere actie.

Volledig in From Software-stijl, had Otogi een paar onvergetelijke eindbazen, en het verslaan hiervan behoort tot de bruutste, meest belonende feats die ik op die ouwe Xbox heb mogen doen. En ik héb me toch een aantal vette games op dat ding gespeeld!

Helaas had het vervolg, Otogi: Immortal Warriors, niet dezelfde betoverende uitwerking op mij als het origineel, ondanks dat de game weinig fout doet. Na Ninja Blade op de 360, waar ik echt geen sodetyfus aan vond, was ik effe klaar met From, maar gelukkig is hun Japanse magie inmiddels weer helemaal terug. Hoewel ik betwijfel of ze me ooit weer zo zullen biologeren als toen op die lompe Xdoos, met Otogi: Myth of Demons.



Demon's Souls was een typische sleeper hit, die niet scoorde vanwege grote marketingbudgetten maar door mond-tot-mondreclame. Eerst in Japan en later in de rest van de wereld gingen de verhalen rondom het 'onvergeeflijk moeilijke' Demon's Souls als een lopend vuurtje. De pers was lovend en YouTube stroomde al snel vol met talloze Let's Plays. Een cult hit was geboren.

COMMERCIEEL SUCCES

Een jaar na de release van Demon's Souls lag (spirituele) opvolger Dark Souls al in de winkel. Dit keer waren er aanzienlijk meer kopietjes beschikbaar en verscheen de game niet alleen op de PlayStation 3 maar ook op de Xbox 360, waardoor het al snel de populariteit van zijn voorganger oversteeg.

Dark Souls is in alle opzichten een gestroomlijnde versie van Demon's Souls, zonder dat de game ook maar een greintje makkelijker werd. Die formule bleek een succes, want de game werd meer dan 2.5 miljoen keer verkocht.

Na Dark Souls begonnen director Miyazaki en Co. aan de ontwikkeling van Bloodborne terwijl een ander team van de studio Dark Souls II op zich nam. Het resultaat mocht er desondanks wezen; Dark Souls II verscheen in 2014, kreeg lovende recensies en werd meer dan een miljoen keer verkocht in de eerste drie weken.

EIGENWIJS

Ik vind het mateloos fascinerend dat From Software al bijna dertig jaar bestaat, maar pas in de afgelopen vijf jaar 'doorgebroken' is. Zeker als je bedenkt dat de games die ze maken totaal geen concessies doen om een breder publiek aan te spreken. From Software had best een Easy mode in Dark Souls kunnen bouwen, of een duidelijke tutorial die alles voorkauwt, maar die gasten zijn daar veel te koppig voor. Westerse ontwikkelaars hebben heel erg de neiging om je aan het handje te nemen, en doen er alles aan om de speler niet te frustreren; From Software heeft eigenhandig bewezen dat dit niet altijd nodig is.

Noem me sentimenteel, maar ik vind het succes van de Souls-serie super inspirerend. Ik vind het prachtig hoe zo'n eigenzinnige studio na ruim een kwart eeuw eindelijk internationaal succes heeft, en dat juist met hardcore titels.

Ik hoop dan ook van harte dat de rest van de wereld hier een voorbeeld aan neemt, want wat mij betreft mag 't allemaal best wat eigenwijzer... ✖



FROM JAPAN WITH LOVE



In de tijd van de Xbox en PlayStation heb ik wel eens met de Otogi en Armored Core franchises geflirt. Dat waren games waarvan ik toen al kon zien dat ze gemaakt waren door gasten die duidelijk verstand hadden van interactieve actie (en dan vooral van actie waar veel 'gewicht' in zat), maar de naam From Software was toen nog niet iets waar ik bij stilstond.

Nee, pas jaren later, toen ik voor PU de review mocht doen van een spelletje genaamd Dark Souls, werd die studionaam daadwerkelijk een begrip voor mij. Dark Souls is een van de meest heftige games die ik ooit heb gespeeld, mede omdat het destijds korte metten maakte met mijn waanidee dat ik een geweldige gamer zou zijn (al moet ik er wel in mijn 'voordeel' bij zeggen dat er toen nog geen community was om op terug te vallen, en ik de game oprecht in m'n uppie heb moeten tackelen!).

Het duurde niet lang voordat ik z'n voorganger (Demon's Souls) kocht en daar ook een masochistische affaire mee begon. En vorig jaar mocht ik me als een van de eerste journalisten in Europa vastbijten in Dark Souls II, wat (wederom in m'n uppie) in wellicht mijn favoriete marathonachtige spelsessies ooit heeft geresulteerd.

Bloodborne (zie screen) kan elk moment op m'n deurmat vallen, en ik garandeer je dat er weinig gegeten en geslapen zal worden voordat ik daar het einde van heb gezien.

Ja, door slechts vier games heeft From Software zich bij mij weten te promoveren van studiootje waarvan ik de naam niet eens kon onthouden, tot een van mijn favoriete developers in jaren. Respect.

ONTHUTSEND!

PU-REDACTEUREN HATEN SOMMIGE GAMEGENRES

De PU-redacteuren geven al vele jaren blijk van hun liefde voor games in bloemrijk proza [Mmmm... Ed]. Maar ook zij vinden niet alles even tof natuurlijk. Voor één keer openbaarden ze aan een geheime bron hun afkeer voor bepaalde genres. Lees en huiver...





Wat heb je tegen Japanse RPG's?
Ik trek als ADHD-patiënt on speed de gewone RPG al moeilijk, heb weinig fantasie, ben allergisch voor flashy kleurtjes én vind skinny dudes met piekhaar eng. En laten dat nou precies de ingrediënten van Japanse RPG's zijn.

Ben je niet gewoon een bekrompen mannetje dat bang is eens wat dieper te gaan dan de zoveelste shooter of sportgame?
Ja.

Snap je waarom andere mensen zich wel in deze fantasy werelden kunnen verliezen?
Er zijn ook mensen die seks hebben met een plastic pop of vrijwillig naar Goede Tijden Slechte Tijden kijken. Het enige positieve dat ik over Japanse RPG's kan melden, is dat ze hier nauwelijks verkrijgbaar zijn.

Een week lang Final Fantasy spelen, of een maand niet in de gym?
Oef, van beide krijg ik nachtmerries, maar zonder trainen kan ik niet leven. Dan maar een week FF spelen. Mag dat ook met kalmerende medicijnen?





Wat heb je tegen racesims?
Ik heb niets tegen racesims als zodanig, maar ik heb het geduld niet om uit te vogelen hoe je het best een auto de bocht instuurt.

Is dat echt een kwestie van geduld, of zuig je gewoon hard in racesims?
Mmm. Grom. Sputter. Kijk, ik ben in real life ook niet de beste coureur. Ik rij een Volvo V70 for crying out loud en met karten zie ik alleen maar ruggen. Dus ja, ik zuig in dit soort spellen. Nou blij?

Zijn mensen die racesims masteren ver boven jouw gepiel in Forza verheven?
Nee! Ik ben gewoon beter in andere zaken. Die raceboys nodig ik graag uit voor een potje Unreal Tournament of Total War. Any time, any place.

Een week lang Project Cars spelen, of economy vliegen naar Australië tussen twee dikke stinkende Amerikanen zonder inflight entertainment?
Een week lang Project Cars spelen! Met vliegen ben ik inmiddels wel wat luxe gewend en dan is het lastig downgraden. Bovendien ben je naar Australië bijna een week onderweg!





Wat heb je tegen survival horror?
Ik heb inhoudelijk niets tegen survival horror, maar ik bewater m'n broekje al bij een onverwacht geluid... in het startmenu. Het hele concept is ook niet okay; waarom zou je in hemelsnaam een zwakke dwaas willen spelen die een onverzadigbare drang heeft om gevaarlijke plekken op te zoeken, maar verder praktisch niets kan behalve lopen?

Je weet toch dat het een game is, en je dus niet echt bang hoeft te zijn?
Je weet ook dat je ouders nog seks hebben, maar daar kijk je toch ook liever niet naar?

Ben je jaloers op alle mensen die wel graag survival horror spelen?
Dat is hetzelfde als jaloers zijn op mensen die het lekker vinden om ondergepist te worden... Nou ja, een raar soort respect misschien. Op z'n hoogst.

Een week lang in een donkere kamer survival horror spelen, of een dag naakt op de redactie werken?
Ik zou proberen om aan die week survival horror te beginnen... om me uiteindelijk na een uur te melden bij Ed, snikkend, in m'n blote tampeloeres.



Wat heb je tegen competitieve MP's?
Ik game voor m'n ontspanning, niet om geteabagged te worden door random kleuters op Xbox Live. Geef mij maar een mooi verhaal met originele gameplay.
Dus je bent eigenlijk vooral bang om voortdurend geowned te worden?
Ja.
Snap je waarom miljoenen gamers dit genre wel tof vinden?
Ik snap de aantrekkingskracht absoluut, maar het kost zo fucking veel tijd en oefening om een beetje mee te komen, dat ik die tijd liever in tien andere games steek.
Een maand lang non stop competitieve MP's spelen, of je baard eraf?
Mijn baard blijft altijd! Optie 1 dus. Mag ik dan wel zelf de games kiezen? Met Tekken kan ik tenminste nog af en toe winnen.







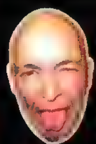
Wat heb jij tegen beat 'em ups?
Ik haat het totale gebrek aan vrijheid. Zonde, want de levels zijn soms best mooi en smeken erom verkend te worden. En knoppencombo's uit m'n hoofd leren? Bah, ik zit verdomme toch niet meer op de middelbare school...
Is die afkeer geen smoes omdat zelfs de moeder van een willekeurige PU-redacteur jou whoop-ass geeft?
Kom op, man! Ik werk niet voor niets voor de Power Unlimited. Daarbij was ik 'vroegah' best goed in Street Fighter en Mortal Kombat - totdat ik me realiseerde dat het genre zich ongeveer even hard ontwikkelt als de algen in mijn aquarium.
Heb jij dan geen enkele bewondering voor gamers die al die combo's masteren?
Tuurlijk wel. Als FUT-addict (divisie 1, baby!) weet ik namelijk heus wel hoeveel moeite het kost om ergens écht goed in te worden. Het is alleen dat fighters een beetje het curling van de competitieve games zijn...
Een week alleen fighters tegen Sam spelen, of je hoofd kaal scheren?
Hoezeer ik ook gehecht ben aan mijn perfect gemodelleerde lokken, kaal. Zeker wanneer het alternatief een depressie is...



Wat heb je tegen MMORPG's?
Games zijn goed in het creëren van de illusie dat ik niet thuis achter m'n tv zit, maar rondloop in een fantasiewereld. MMO's zijn daarentegen sociale ervaringen die draaien om interactie met andere mensen. En die interactie vernietigt de illusie van een fantasiewereld, omdat het overduidelijk is dat die elf genaamd 'HenkNinja420' eigenlijk gewoon een dude achter een computer is.
Is het niet omdat jij met jouw enorme ego altijd de grootste lul in een spel wil hebben, en daarom niet met andere mensen samenspeelt?
Nee, het heeft niets met mijn (inderdaad gigantische) ego te maken, en ik vind het oprecht leuk om samen met mensen te spelen, al prefereer ik het om tégen ze te spelen.
Vind je die miljoenen mensen die MMORGP's spelen sneu?
Nee, totaal niet, want ik snap waarom zij wél voor MMO's kiezen. Zij willen juist wél dat sociale aspect. En dat vind ik zeker niet sneu, maar ik verkies echte (be)tastbare sociale interactie.
Een week geen seks, of een maand alleen maar MMO's spelen?
Een week geen seks. Ik vind niets fijner dan de daad, maar één week is nog te overzien, en bovendien kan ik m'n tijd invullen met iets anders leuks. Als ik verplicht een MMO zou moeten spelen, dan ben ik én iets aan het doen dat ik stom vind én verlies ik kostbare tijd.







Wat heb jij tegen sportgames?
Ik heb in het echt al weinig met balspellen enzo, dus laat staan dat ik zoiets wil nabootsen in zogenaamd realistische videogames (een medium dat ik vooral waardeer omdat er onwerkelijke dingen in mogelijk zijn), zonder de bijkomende voordelen als calorieverbranding en frisse buitenlucht.
Die afkeer heeft natuurlijk niks te maken met het feit dat je vroeger op school altijd als laatste bij gym gekozen werd als jullie gingen sporten?
Eh... neuh, daar heeft het echt niks mee te maken. Soms werd ik trouwens ook wel eens als één-na-laatste gekozen, bijvoorbeeld die keer dat schele Driesje meedeed.
Begrijp je überhaupt dat de sportgame een van de populairste genres is?
Boer zoekt vrouw, soulmuziek, dansgroepen en streekromans schijnen ook populair te zijn, toch voel ik mij niet gedwongen daar tijd in te steken.
Een maand FIFA 15 spelen tegen JJ, of de review van de nieuwe Zelda aan hem overlaten?
Nou... dan toch maar een maand FIFA 15 tegen JJ spelen. Eén keer JJ's gezicht zien als hij van me verliest, is immers onbetaalbaar. ✖

VAN KIKKER, NAAR LEEUW, NAAR VERGETELHEID

Peter Molyneux, ooit een bewonderd en gelauwerd game-ontwikkelaar, lijkt in een neerwaartse spiraal van negativisme terecht te zijn gekomen. De man heeft ons in het verleden prachtige games gebracht, maar groeide uit tot de koning van de luchtkastelen. Waar ging het mis?

DE ONTMASKERING VAN PETER MOLYNEUX

Veelvuldig heb ik Molyneux verdedigd. Hier, in Power Unlimited, maar ook online en in columns. Gezien zijn CV gaf ik Molyneux een wagonlading credits en hij bedoelde het vaak écht goed. Maar nu is de koek op. Het doek lijkt gevallen voor Peter Molyneux; een van de meest charismatische gameontwikkelaars ter wereld, maar tegelijkertijd ook een pathologische leugenaar, zo is helaas te vaak gebleken.

Bewust of onbewust, het is eigenlijk niet meer relevant. Vergelijkbare veteranen als Will Wright (SimCity, de Sims, Spore) zagen op tijd in dat ze beter iets anders konden gaan doen. Anderen, zoals Sid Meier, bleven noest doorwerken aan datgene waar ze goed in waren en zijn nog steeds urgent en bepalend. Maar Molyneux heeft zichzelf gedecimeerd. Vraag is: hoe heeft de beste man uiteindelijk zo hard van z'n voetstuk kunnen vallen?

DE EIKEL EN DE EIK

Toen Peter nog de baas van Bullfrog was, ging het hem voor de wind. En toegegeven, de Brit maakte in die tijd ook genre-bepalende games als **Populous**, **Syndicate**, **Theme Park** en **Dungeon Keeper**. De Bullfrog games werden uitgegeven door EA die de studio in 1995 overnam. Molyneux bleef nog even voor de vorm aan maar verliet de toko in 1997 om Lionhead Studios op te richten. Daar herhaalde Molyneux hetzelfde trucje: in 2006 kocht Microsoft Lionhead en in 2012 hield Peter het voor gezien.

Nu is dat niet zo gek, oprichters komen en gaan, maar het was tijdens zijn Lionhead-periode dat Molyneux keer op keer grote beloftes deed die hij niet waar kon maken. Zo werd hem jarenlang nagedragen dat hij tijdens de ontwikkeling van **Fable (I)** sprak over 'die ene eikenboom die een eikel liet vallen, waarna er een nieuwe boom uit zou groeien en uiteindelijk een heel bos zou ontstaan... tenzij de speler zou besluiten die eerste boom om te hakken, een nederzetting zou stichten en dat bos er nooit zou komen'. In de Lionhead-tijd toonde Molyneux de wereld de veelbelovende titel **BC**; een game die zich af zou spelen in de prehistorie waarin een stam moest vluchten om elders een nieuw thuis te stichten. BC was overambitieus, kende -voor die tijd- prachtige graphics en had tonnen potentie. De game zou er echter nooit komen...

ERGONOMISCH VERANTWOORD

Naast valse beloften, en dat was bijna nog irritanter, begon Molyneux bij iedere nieuwe game zijn vorige titel af te kraken. **Fable II** was de Fable die Fable I had moeten zijn, en Fable III was eigenlijk de Fable die hij altijd al had willen maken... blablabla.

In de jaren die volgden, werd Molyneux gepromoveerd tot hoofd Microsoft Games Europe en stortte hij zich vol op het aankomende Kinect en Project Milo. De E3 demonstratie van **Milo & Kate** ging de hele wereld over. Dit was dé toekomst van games. Maar het bleek allemaal wederom te mooi om waar te zijn. Milo & Kate was wéér zo'n project dat het levenslicht nooit zou zien en de beloften bleken wederom loos.

Molyneux kwam later nog met **Fable: The Journey**, en eerlijk is eerlijk, dat was eigenlijk niet eens zo'n hele slechte Kinect game. Maar het had weinig te maken met wat Fable ooit was. Molyneux was ook niet meer gelukkig bij zijn werkgever. Hij voelde zich niet thuis in de bedrijfscultuur van Microsoft en dat inzicht kwam, volgens hem, toen een HR-werknemer zijn bureau en stoel kwam opmeten om te zien of alles nog wel ergonomisch verantwoord was. Al die bemoeienissen werden hem te veel, en hij kwam, naar eigen zeggen, te weinig toe aan zijn eerste liefde: zelf games maken. En dus begon hij (voor de derde keer) in 2012 voor zichzelf met een klein groepje ontwikkelaars onder de naam 22 Cans. Terug naar de oorsprong. Onafhankelijk en vrij om te doen wat hij zelf wilde.

WORD EEN GOD

Meteen na het oprichten van 22 Cans blies Peter hoog van de toren met **Curiosity**. Het-tikken-op-een-kubus spelletje (als je deze creatie al een spel zou kunnen noemen) vergaarde enorm veel publiciteit. Slechts één


Fable

DE MAN VAN HITS & MISSERS

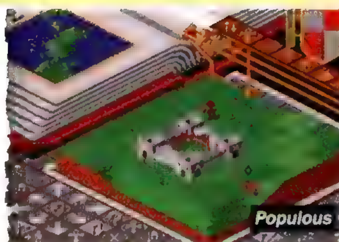
De allereerste echte game van Molyneux was Entrepreneur; een text-based Business Simulation. Niemand wilde de game kopen. Raar, hè? De eerste Populous daarentegen was een grote hit. De game uit 1989 (!) verkocht meer dan vier miljoen exemplaren. Ook Fable legde de maker geen windeieren. Deel 1 verkocht ruim drie miljoen stuks, Fable II kroop al richting de vier miljoen. De lollige Filmstudio-sim The Movies flopte dan weer keihard en ook Fable: The Journey wist commercieel weinig potten te breken.


Dungeon Keeper

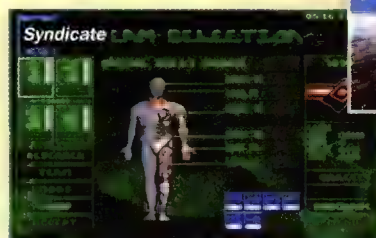


GODDELIJK!

Black & White (1) blijft nog altijd een van mijn favoriete games aller tijden. De manier waarop je je eigen Goddelijke Wezen (een enorme Leeuw, Aap, Schildpad, Koe) kon opvoeden, corrigeren en een afspiegeling van jezelf kon laten worden, spreekt nog steeds tot de verbeelding. Met name het begin van de game was magisch, dat je een babyaapje of leeuwenwelpje onder je hoede kreeg, die je over zijn buikje of onder zijn kinnetje kon aaien. Af en toe diende je ook een corrigerende tik uit te delen – niet voor niets was de muiscursor verbeeld als hand – en als je Kwaad (Black) in de zin had, gaf je je wezen meer tikken dan nodig. Dan voedde je je dierlijke kroost op tot een gemeen rotbeest dat angst en ontzag inboezemende bij je onderdanen. Black & White 3 anyone? Waar moet ik tekenen?


Populous


Fable: The Journey


Syndicate




Milo & Kate

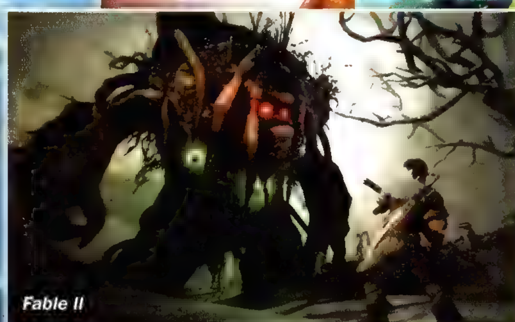
persoon zou een ultieme prijs winnen als hij deze game 'versloeg', namelijk een 'life changing experience'. Toen deze gelukkige ziel uiteindelijk de kubus opentikte, werd bekend dat hij of zij de God zou worden in Godus; de spirituele opvolger van Populous. Daarnaast zou de winnaar een deel van de inkomsten van deze game krijgen. Een prachtige belofte, en een zeer originele manier van participatie met de community, maar ook eentje die door sommigen met argusogen werd bekeken. En terecht, bleek helaas. Recent kwam naar voren dat de bewuste Curiosity-winnaar, Bryan Henderson, a) nooit een cent heeft gezien, en b) nog altijd niet als God in de game zit. Daarnaast zitten veel van de op Kickstarter beloofde gameplay-features van Godus nog altijd niet in het spel en is het Godus-team inmiddels verkleind omdat het overgrote deel aan een nieuwe, andere game werkt. Toen dit alles aan het licht kwam, werd er een karrevracht aan stront over Molyneux uitgestort.

BEDREIGD

Inmiddels heeft Molyneux verklaard nooit en te nimmer meer met de pers te praten, aangezien hij steeds dingen belooft die hij niet kan waarmaken en de grens ruimschoots is overschreden omdat zijn gezin zelfs bedreigd zou zijn. Waarom niemand al die jaren Molyneux tegen zichzelf in bescherming heeft genomen, is een ding, maar een beetje zelfkennis zou de man ook niet misstaan. Het is tekenend dat vanwege zijn geloofwaardigheid er zelfs wordt getwijfeld of de bedreigingen wel echt zijn.

Feit blijft dat Molyneux volledig de weg kwijt is en ik vraag me af of we ooit nog iets van de grandeur uit de begindagen van zijn carrière zullen terugzien. Ik vrees van niet.


Curiosity


Fable II


Godus

TUSSENBALANS NA EEN HALF JAAR

HOELANG BLIJVEN WE DESTINY NOG SPELEN?

Destiny is misschien wel de meest besproken game van deze generatie consoles. De MMO shooter werd gehyped en daarna de grond in gestampt, maar toch opgepakt door miljoenen spelers. Na een half jaar Destiny maakt Tjeerd de balans op.

De bewierookte developer Bungie schreeuwde van de daken dat we Destiny de komende tien jaar zouden blijven spelen. Tien jaar, waarin we werelden zouden ontdekken en het verhaal zich langzaam zou ontvouwen.
Destiny is misschien wel het meest ambitieuze gameproject ooit - als we de luchtkastelen van Peter Molyneux effe niet meerekenen. Alles dat we zagen en hoorden, klonk veelbelovend. Een heerlijke scifi-setting, een shooter gecombineerd met MMO-RPG, een sterrencast... maar de grootste belofte was toch wel dat het werd gemaakt door Bungie, de tovenaars achter Halo.

TWEE WARE GEZICHTEN

Het is december 2014. Ik had al flink wat uren in Destiny gestopt, maar de DLC The Dark Below is uit en ik ga er weer vol tegenaan. Het is genieten als de (eigenlijk behoorlijk karige) uitbreiding voor de game uitkomt. Veel PU-redacteuren spelen het spel en mijn vriendenlijst is één groot gezellig Destiny-feest geworden. Ik loop qua levels wat achter, maar dat is niet erg, want elk moment dat ik speel, staat er wel iemand klaar om in mijn Fireteam te stappen en me te helpen om te levelen.
In deze periode krijg ik het ware gezicht van Destiny te zien. De game is gemaakt om samen met vrienden in co-op te spelen, om te genieten van de heerlijke gameplay en vette, af en toe pittige, actie.
Terwijl mijn vrienden de Raids aan het spelen zijn en app-groepen aanmaken, heb ik nog net een hoger level nodig. Enthousiast verlies ik me steeds meer in de game en ik grind erop los, balend dat ik achter de feiten aanloop. Als ik na veel grinden eindelijk klaar ben om de volgende stap in de game te ontdekken, zie ik het ándere ware gezicht van Destiny: iedereen is gestopt met spelen.



Wouter: "Eh, ik ben nog niet gestopt, hoor!" (En inderdaad, na een break van twee maanden, pakte Wouter Destiny weer op).

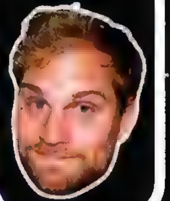
EEN MMO FENOMEEN?

Veel spelers zijn na zo'n half jaar wel een beetje klaar met het herhalende aspect van Destiny. Is dit een bekend fenomeen in de MMO-wereld? Onze WoW-expert Alie weet of we ons zorgen moeten maken.



Ik speel World of Warcraft veel minder vaak dan vroeger. Destijds haalde ik elke dag met gemak vijf uur, terwijl ik het nu na een uurtje al voor gezien hou. Steeds vaker logde ik in om alleen maar wat te chatten met vrienden. Ik had namelijk totaal geen zin meer in de zoveelste dungeon of battleground. Want ondanks dat Blizzard regelmatig met nieuwe content komt, was ik toch op het punt beland dat ik alle gebieden al tig keer had doorlopen en alle klassen zo'n beetje had gespeeld. Ik denk dat het een jaar of vijf heeft geduurd voor ik tegen die muur liep. Ik speel WoW daarom nu eigenlijk alleen nog vrij intensief rond de launch van een nieuwe expansie. Dan ervaar ik wél weer die magie en kan ik helemaal opgaan in de game. Toen Warlords of Draenor net uit was, maakte ik als vanouds weer dagen van een uur of vijf. Maar aangezien ik momenteel nog maar een à twee keer per week een uurtje inlog, zegt iets me dat ik die muur alweer in vliegende vaart nader...





WAT ZOU DESTINY BETER MAKEN?

Missies met variatie - We hebben elk stukje Destiny inmiddels al twintig keer gezien. Omgevingen worden gerecycled, en overal komt het op hetzelfde neer: schieten, laat je dinklebot los op een deur/computer/voorwerp en knallen maar. Vervolgens kom je een baas tegen - een vergrote versie van een andere tegenstander - die je via een of meerdere zwakke plekken kunt uitschakelen. We weten dat het gevarieerder en uitdagender kan Bungie, want in de Raids lukt het wel!

Meer te doen - De wereld is tof en rijk aan mogelijkheden, maar er wordt te weinig mee gedaan. Organiseer races, geef feestjes in de Tower, zorg voor meer interactiemogelijkheden tussen spelers, zorg voor challenges, leaderboards, trick-jump wedstrijden, noem het maar op!

Solo ondersteuning - Het is waar, Destiny is het beste te spelen in co-op, maar wat nou als je vrienden er niet zijn? Je kunt de wekelijkse Nightfall missies niet meer spelen, omdat daar geen matchmaking bij zit, en Raids worden al helemaal een probleem. Zorg dat er handige ingame matchmaking komt en meer content die je in je eentje kunt spelen. (matchmaking zit er inmiddels in - red.)

Beter lootsysteem - De belangrijkste reden dat mensen afhaken, is dat de beloning te vaak uitblijft. Uren en uren spelen voor dat ene stukje armor om 't vervolgens te zien verdwijnen in de zakken van iemand die het sowieso niet verdient! Bovendien werd veel moeite teniet gedaan bij het verschijnen van de eerste DLC. We willen beloond worden voor al onze uren!



Nino: "Ik ben op level 26 gestopt omdat ik me realiseerde dat de end-game in Destiny een saai grindfest is waar zelfs de meeste MMO's geen brood van lusten. Elke keer hetzelfde handjevol missies herhalen zodat je één (inmiddels twee) raid(s) kan spelen? No thanks."



Bas (PU.nl): "Ik ben twee keer gestopt. De eerste keer bij level 27 omdat ik wel klaar was om voor niets de hele tijd hetzelfde te doen. Na de eerste DLC ben ik weer begonnen en gestopt bij level 31, omdat ik toen weer klaar was de hele tijd voor niets hetzelfde te doen."



Roy (PU.nl): "Ik vind een grindfest an sich niet zo erg, maar als je nooit zeker weet of je krijgt wat je wil, is 't een ware hel. Die willekeur heeft me weggedreven van Destiny, tot de volgende DLC uitkomt natuurlijk..."



KRITIEK

Ondertussen probeert Bungie de game te verbeteren. Het lootsysteem wordt meerdere malen aangepast, maar het is zuur voor de hardcore spelers om te zien hoe andere spelers veel minder moeite hoeven te doen voor zaken waar zij bloed, zweet en tientallen uren in hebben gestoken.

De houding van Bungie werkt niet echt mee; sommige kritiek wordt keihard genegeerd, en spelers voelen zich niet serieus genomen als zaken die hen benadelen niet worden aangepakt.

Daarnaast is de DLC-content The Dark Below niet wat de meeste gamers ervan hadden verwacht. De uitbreiding is aan de magere kant en voortgang van de hardcore spelers wordt teniet gedaan door de betere gear die met de DLC opduikt. Gelukkig trekt Bungie hier uiteindelijk toch lering uit en wordt plechtig beloofd dat deze fouten niet nog eens zullen worden gemaakt bij de volgende uitbreidingen, te beginnen met The House of Wolves, in mei.

VERTROUWEN?

Laat ik voorop stellen dat Destiny alle ingrediënten heeft om fantastisch te zijn. De gameplay staat als een huis, de mechanics zijn soepel en het speelt heerlijk. Daarnaast ziet de game eruit om door een ringetje te halen.

Maar Destiny is een game die ook draait om de loot, het verkrijgen van betere gear en daarom om herhaling. En dat is precies waar het spaak loopt: de eindeloze herhaling levert te weinig beloning op.

De vraag is of Bungie dit recht kan breien, maar vooral of ze van de gamers het vertrouwen krijgen om op zoek te blijven gaan naar de sweet spot. ✖



EEN PRESTATIE VAN FORMAAT!

HOE ACHIEVEMENTS EN TROPHIES ONS LEVEN VERANDERDEN



***PLOINK* Toen Graddus voor het eerst het geluidje van een poppende achievement hoorde, was hij direct verslaafd. Nu, duizenden digitale beloningen verder, is de honger nog altijd niet gestild. Maar wat maakt die - feitelijk nutteloze - prestaties en trofeeën nou zo onweerstaanbaar?**

Vroeger had ik een boekje. Daarin beoordeelde ik niet alleen games, maar hield ik tevens minutieus bij welke ik allemaal uitgespeeld had, en welke - nog - niet. Nadien werd dat een tekstdocument op mijn computer, weer later een heus overzichtsschema met mini-recensies en kleurcodes - groen voor 'compleet gecleared', oranje voor 'nog shit te doen' en rood voor m'n pile-of-shame. Maar er moest toch een makkelijkere manier zijn om mijn game-C.V. in kaart te brengen?

NIEUWE VERSLAVING

En jawel, toen de Xbox 360 eind 2005 verscheen, was het alsof Microsoft mijn gebeden verhoord had, en speciaal voor mij een systeem had bedacht waarmee je precies kon zien wat je wanneer in games had uitgespookt. Achievements heetten ze, en al snel stond er 1000/1000 naast Call of Duty 2 op mijn Xbox Live-profiel.

Het gevoel dat ik echt wat bereikt had, en dat de hele wereld dat nu kon zien, zorgde voor een vreemd soort mix van euforie en bewijsdrang. Een nieuwe verslaving was geboren. Helemaal toen Sony een paar jaar later zijn eigen variant introduceerde, en ik naast achievementhoer tevens volbloed trophyslet werd.

Inmiddels zijn we bijna tien jaar verder. Op mijn Xbox Live-profiel prijkt het getal 144.790: met die Gamerscore sta ik volgens diverse websites in de top 15.000 van wereldwijde achievement-bezitters, en voor Nederland maar nét buiten de top 100. Met een trophy-collectie van level 13 begeef ik me tevens in het bovenste segment van de complete PU-redactie. Wow! De jongen die ooit zijn gamecarrière in een notitieboekje van de Aldi registreerde, zou trots zijn geweest...



De chainsaw guy in The Evil Within doden met een mes, daar word je vrolijk van als achievementhoer.

PULSERENDE E-PENIS

Natuurlijk, ik heb - zelfs gamende - vrienden die zeggen dat 'achievements/trophies waardeloos zijn', en mij een dwaas vinden. Maar kunnen dergelijke dingen niet van alle prestaties in het leven worden gezegd? Want waarom wil je een project op je werk zo goed

DE MOEILIJKSTE ACHIEVEMENTS/TROPHIES



Ghost Recon: Advanced Warfighter - 'World Champion': Word de nummer één op de wereldwijde multiplayer-leaderboards? Ha, zelfs toen Ghost Recon nog populair was, was dit lastiger dan het winnen van de Staatsloterij.

Mega Man 10 - 'Mr. Perfect': Dankzij de Mr. Perfect-achievement krijgt Mega Man's notoire moeilijkheidsgraad een nieuwe dimensie. Huilen, vloeken en uiteindelijk overgave: onvermijdelijk wanneer je probeert MM 10 uit te spelen zonder ook maar één keer te worden geraakt!

WipeOut HD - 'Beat Zico': Zucht, Zico. Om de tijd van deze WipeOut-programmeur te verslaan, is een betere tijd dan 30,82 seconden op Anulpha Pass vereist. En dat betekent een PERFECTE ronde. Maar echt, je hebt meer kans om Wereldkampioen Formule 1 te worden.

Metal Gear Solid 4 - 'Sounds of the Battlefield': Hmmm, alle nummers voor je in-game iPod verzamelen: da's toch geen probleem? Tot je erachter komt dat je voor één track de game ACHT keer moet uitspelen - en dat soms met belachelijke randvoorwaarden.

Call of Duty 4 - 'Mile High Club' (zie screen): Deze achievement is tot op de dag van vandaag mijn onbetwiste gaming-Magnum Opus. De precisie en pure wilskracht die nodig zijn om dit CoD 4-eindlevel op Veteran te beaten, zijn namelijk onmenselijk.



mogelijk afronden? Geld, lof van je collega's/baas, streling van je ego, een hogere positie op de maatschappelijke ladder en uiteindelijk een voldaan gevoel. Oh, en bragging rights, uiteraard.
Voor mijn Gamer-/trophy-score geldt precies hetzelfde. Toegegeven, ik koop er geen brood voor, al is zelfs dat als professioneel gamejournalist betwistbaar. Immers, hoe meer ik game, hoe meer ervaring ik opdoe, en hoe meer kans er bestaat dat ik jullie trakteer op een vette feature als deze. Waar ik vervolgens weer geld voor ontvang.
Wat daarbij wél hetzelfde blijft, zijn de andere stimuli. Ik krijg respect van collega's als Wouter (de n00b heeft slechts 90.000 points), mijn ego wordt gestreeld, en m'n imago van hardcore gamer versterkt. En mijn E-penis? Die pulseert harder dan de aderen in Ed z'n nek na de zoveelste door Jan gemiste deadline.


De Champions League winnen in PES, daar word je vrolijk van als trofeeënsnol.

VERZAMELDRIFT

Maar er spelen ook andere factoren een rol. Zo moet je een hoarder in je hebben. Een collector die erop kickt om shit te verzamelen. Niet alleen games en collectibles, maar ook ervaringen.
Zo weet ik nog als de dag van gisteren dat ik Deus Ex: Human Revolution tijdens de hete nazomer van 2011 liefst drie keer rondspeelde - één keer op normal, één keer zonder gezien te worden en één keer zonder ook maar iemand te doden. Allemaal vanwege achievements.
Of neem Far Cry Instincts Predator, een game die ik werkelijk heb UITGEWOOND. Want de multiplayer tachtig uur spelen? Duizend kills maken? Of driehonderd keer de eerste plek veroveren in Deathmatch? Mijn 1000/1000 score is het testament.
Het meest bizarre zijn evenwel middelmatige titels als Velvet Assassin, waarin ik een bepaalde situatie zeventig keer opnieuw probeerde, puur voor die ene, ontbrekende achievement.

GEVAAR

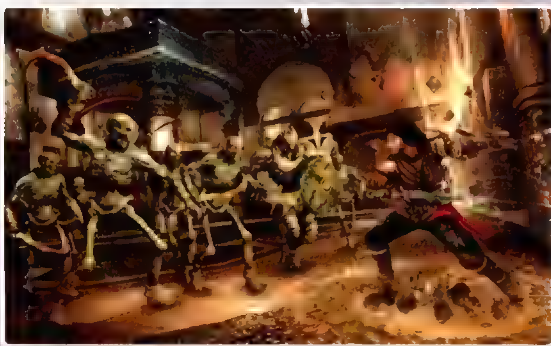
Ja, als trophyslet beleef je andere shit dan normaal; dingen waarvan je anders het bestaan niet eens had kunnen bevroeden, al schuilt daarin ook een gevaar. Zo kijk ik bij een nieuwe game altijd eerst even naar de lijst achievements. Makkelijk? Moeilijk? Ik stem er vaak mijn strategie op af. En geniet ik nu echt van het doorwroeten van een drollenbak, alleen voor de trofeeën? De vraag stellen, is 'm beantwoorden.
Gelukkig is de drang om werkelijk ALLES uit games te peuren mettertijd wel minder geworden. Aan de ene kant gedwongen (de combi werk + vriendin = killing) maar vooral omdat ik titels waarvoor ik ouderwets de achievementhunter uithang beter weet te doseren.

DE JACKPOT

Wat echter altijd is gebleven, is dat bijzondere gevoel van voldoening wanneer een virtuele actie beloond wordt met dat hypnotiserende *PLOINK*-geluidje. Ik ga ernaar op zoek als een junk naar een cracksigaret, een gokverslaafde naar de jackpot. Helemaal wanneer het zo eenvoudig nog niet is en ik wéét dat er maar weinig anderen hetzelfde zullen presteren. Wolfenstein: The New Order op Über voltooien, bijvoorbeeld. De chainsaw guy in The Evil Within doden met een sneak attack. Of gewoon voor de zoveelste keer de Champions League winnen in PES.
En dus kan ik nog altijd nergens harder om ragen dan een achievement of trophy die niet popt, terwijl ik zeker weet dat ik aan alle voorwaarden heb voldaan. Geglitched. Verdomme. Nu blijft die game voor eeuwig op oranje staan...

GAMES MET MAKKELIJKE ACHIEVEMENTS/TROPHIES

Avatar: The Burning Earth - Toen achievements nog in de kinderschoenen stonden, dachten ontwikkelaars er niet altijd even goed bij na. Getuige Avatar, waarin de volle 1000 binnen vijf minuten te halen is... met buttonbashen!
Terminator: Salvation - De game op hard (lees: redelijk easy) voltooien is genoeg voor de complete trofeeënset. Geen extra opdrachten, geen collectibles, niks: gewoon spelen die shit. Jammer dat de game ook daadwerkelijk SHIT is.
Sega Mega Drive Ultimate Collection - Bonte verzameling Mega Drive-klassiekers, waarbij je voor alle achievements er niet één echt hoeft uit te spelen. Het scoren van één Chaos Emerald is in Sonic's geval bijvoorbeeld al voldoende.



The Simpsons Game - Een game waarin een digitale beloning met de naam 'Easiest. Achievement. Ever' zit, mag natuurlijk niet in deze lijst ontbreken. Wat je ervoor moet doen? Op start drukken om de game te beginnen...
Prince of Persia: The Forgotten Sands - Nadat je hebt ontdekt dat je een trofee scoort voor het verlagen van de difficulty naar easy, besef je dat deze - best leuke - Prince of Persia een geschikt slachtoffer is voor je achievementhonger.



Wolfenstein: The New Order op Über voltooien, daar word je vrolijk van als trophyslet.

NINTENDO IS (WEER EENS) EIGENWIJS

Microsoft, Sony, Steam: ondertussen hebben alle grote gameplatformen wel hun eigen digitale beloningssysteem. De enige die achterblijft, is weer eens het eigenwijze Nintendo. En dat is jammer. Want hoewel er weinig dingen boven een lekkere Ninty-titel gaan, mis ik in hun spellen de urgentie om alles eruit te halen wat erin zit. Waarom zou ik? Mijn E-penis wordt er niet langer van!

TIEN MUST-HAVES IN DE HERKANSING

EEN TWEEDE LEVEN VOOR DE Wii



Samuel had het allang zien aankomen, maar toen Nintendo halverwege januari aankondigde Wii games te gaan verkopen via de Wii U eShop, werd hij stiekem toch nog heel enthousiast.

De backwards-compatibilteit van de Wii U is een prachtige functie, maar voor nog geen twintig ekkies altijd digitale versies van even geweldige als zeldzame Wii klassiekers bezitten? Ja. Graag. Toen Wii U bezitters onlangs nog het legendarisch goede, maar haast onmogelijk te vinden Metroid Prime Trilogy digitaal kregen aangeboden - een week lang voor slechts een tientje! - gaf ik Nintendo al helemaal mijn zegen.

Sindsdien weten we ook dat Wii U bezitters eveneens Super Mario Galaxy 2, Donkey Kong Country Returns, Punch-Out!!, Kirby's Adventure Wii, Sin & Punishment: Successor of the Skies en Pandora's Tower kunnen downloaden; stuk voor stuk topgames. En je kunt er donder op zeggen dat de rest van de grote Wii hits ook uiteindelijk in de eShop zullen verschijnen, zoals Zelda: Twilight Princess, Mario Kart Wii, Kirby's Epic Yarn, Resident Evil 4: Wii Edition en New Super Mario Bros. Wii. Helaas zijn er ook ontzettend veel goede Wii-titels die door bijna niemand zijn gespeeld, omdat ze nauwelijks publiciteit kregen of simpelweg verdronken in het gigantische aanbod van de belachelijk succesvolle console.

Op deze pagina's tien ondergewaardeerde Wii must-haves die naar mijn mening een tweede leven verdienen op de Wii U! ✖

KLONOA



In 1998 bracht het Japanse Namco een schattige en bijzonder inventieve 2,5D platformer uit voor de PlayStation, genaamd Klonoa: Door to Phantomile. Hierin bestuurde je de titulaire Klonoa: een katachtig wezen dat kan zweven met z'n lange konijnenoren. Ook heeft hij heeft een ring (de Wind Bullet) waarmee hij vijanden als projectielen kan gebruiken of om hogerop te komen.

Waarom ik je dit vertel? Omdat bijna niemand buiten Japan deze geweldige, charmante game kocht. En omdat er een dik decennium later een prachtige remake van verscheen voor de Wii. Die ook bijna niemand kocht. Zucht.

(Paon Corporation / Namco Bandai Games, 2009)

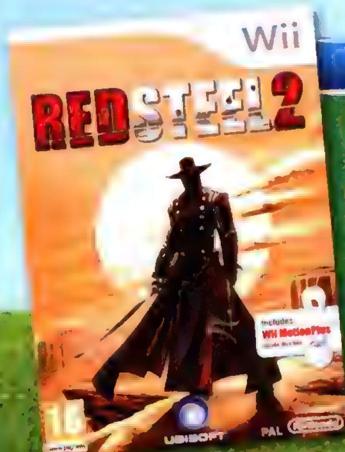
MADWORLD

"Hm, wat zullen wij eens exclusief ontwikkelen voor de Wii, een console die het voornamelijk moet hebben van schattige games en kleurrijke graphics? Oh, ik weet het! Een extréém gewelddadige moordgame in zwart wit met bloedrode accenten. The kids will love it."

Ja, de ontwikkelaars van Bayonetta 2 zijn zonder twijfel de beste actiegame-ontwikkelaars van het afgelopen decennium, maar over hun logica valt te discussiëren. Begrijpelijk verkocht MadWorld voor geen meter, maar een ervaring zo uniek als deze verdient meer liefde.

(PlatinumGames, SEGA, 2009)



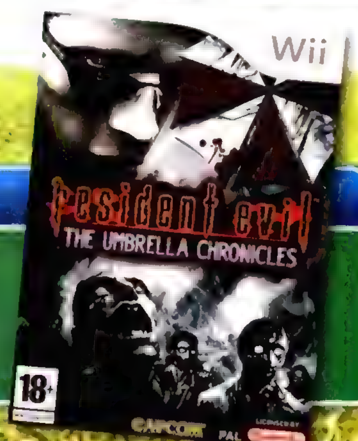


RED STEEL 2

Toen de Wii werd aangekondigd, kon ik niet wachten om er first-person shooters mee te spelen. Ubisoft zag mijn enthousiasme en besloot er op in te haken met Red Steel, een FPS waarin je niet alleen gangsters kon afknallen maar ze ook met een katana kon neersabelen... door met de Wii-afstandsbediening te zwaaien! Althans, dat was de bedoeling; de controller was niet nauwkeurig genoeg om je bewegingen één op één over te nemen, dus het resultaat was om te janken.

Gelukkig bracht Nintendo jaren later de Wii Motion Plus uit, en die was wel okay. En Red Steel 2? Die was alles wat deel één had moeten zijn.

(Ubisoft, 2010)



RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

En Resident Evil: Darkside Chronicles. En Ghost Squad. En Dead Space: Extraction. En The House of the Dead: Overkill. En zelfs Link's Crossbow Training. Wat ik eigenlijk probeer te zeggen, is dat ik onder andere zoveel van mijn Wii hield omdat het 't laatste bastion was van de lightgun-games. En lightgun-games zijn geweldig, ondergewaardeerd en (helaas) ook op sterven na dood. Tijd voor de Wii U om dit genre weer tot leven te wekken.

(Cavia Inc. / Capcom, 2007)





BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

Er zijn te weinig rhythm-action games op deze wereld. Muziek is geweldig, games zijn geweldig; het ligt allemaal zo voor de hand. Beat the Beat combineert de gekke grafische stijl en ADHD'erige energie van de Wario Ware serie met het genot dat we kennen wanneer we met onze voet meetikken op de maat van onze favoriete nummers. Deze simpele doch verslavende ritmegame is tijdloos en werkelijk universeel.
(Nintendo, 2012)

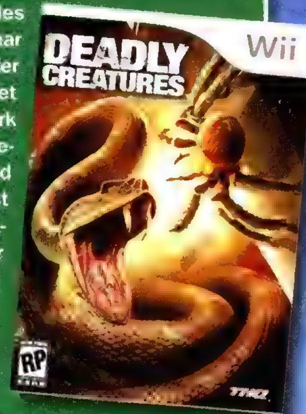
DISASTER: DAY OF CRISIS



Een PS3 game waar ik ontzettend naar uitkeek, was het vierde deel in de Disaster Report reeks, waarin je de meest heftige wereldrampen moet zien te overleven. Die game werd echter (niet geheel onbegrijpelijk) gecanceld na de aardbeving en tsunami van 2011 in Japan.
Disaster: Day of Crisis is het enige wat een beetje bij Disaster Report in de buurt komt en is verder ook gewoon een origineel, gevarieerd en ondergewaardeerd stukje gaming.
(Monolith Soft, Nintendo, 2008)

DEADLY CREATURES

In de categorie 'ja, dat heb je goed gehoord, en ja, het is awesome': Deadly Creatures, een openwereld-game waarin je als tarantula of schorpioen door de woestijn banjert en alles doodmaakt wat je maar kunt vinden, waaronder zelfs ratelslangen. Het is in feite Jurassic Park op microniveau en niemand die het gespeeld heeft. Zonde. En wist je dat Billy Bob Thornton en Dennis Hopper (R.I.P.) de stemmen hiervan hebben gedaan? Must-have.
(Rainbow Studios / THQ, 2009)





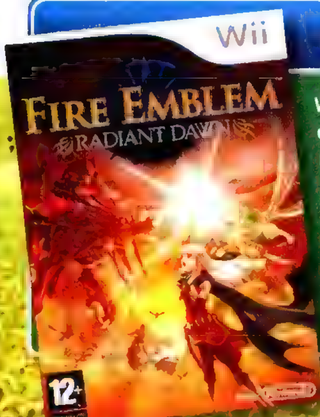
EXCITEBOTS: TRICK RACING

De leukste racegame van de vorige generatie? Excite Truck, voor de Wii. Stop met lachen, ik meen het. Het combineerde Burnout met Mario Kart en SSX, en het resultaat was legendarisch.
Het vervolg was nog gekker, en verving de monster trucks door... Transformers-achtige robots. Het enige probleem? ExciteBots heeft Europa nooit bereikt. Iets wat makkelijk rechtgezet kan worden met de Wii U eShop, die al eerder Europese gamers heeft verrijkt met klassiekers uit andere regio's.
(Monster Games Inc. / Nintendo, 2009)

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE



Zack & Wiki was typisch Capcom, toen het nog financieel sterk was en creatieve beslissingen durfde te nemen. Zack & Wiki was ook een rasecht point & click adventure; een genre dat niet alleen perfect leek voor de Wii maar ook in de vergetelheid lijkt te zijn geraakt. Verder was Zack & Wiki een van de meest kleurrijke en originele games die je op de Wii kon vinden.
(Capcom, Nintendo, 2008)

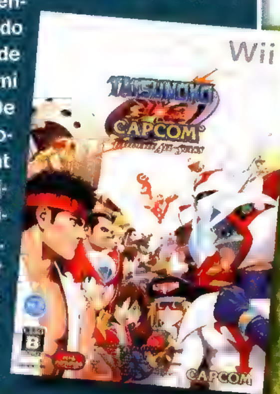


FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Weet je wat zo mooi was aan de re-release van Metroid Prime Trilogy? Dat je de game eindelijk voor een normaal bedrag kon spelen. Voorheen moest je rond de honderd euro neerleggen op eBay om de schijf te bemachtigen. Het tactische pareltje Fire Emblem: Radiant Dawn heeft hetzelfde probleem: iedereen wil het spelen, maar niemand kan 'm vinden of betalen. En dat terwijl Ike de hoofdrol speelt, die nu zo populair is in Super Smash Bros. Extra mooi is het feit dat deze game de Classic Controller ondersteunt, wat betekent dat we een Wii U re-release zouden kunnen spelen op de GamePad!
(Intelligent Systems / Nintendo, 2008)

DEZE Wii GAMES ZULLEN WE NOOIT OP DE Wii U TERUGZIEN

Xenoblade Chronicles? Ja, dat was de beste RPG voor de Wii, maar de kans dat die game ooit een re-release gaat zien op de Wii U is nihil. Waarom? Simpelweg omdat die game binnenkort in aangepaste vorm uitkomt voor de New 3DS. Het opnieuw uitbrengen van het origineel voor een lage prijs zou de potentiële verkoopcijfers van de New 3DS port kannibaliseren.
Welke Wii titel we ook zeker weten niet meer gaan terugzien, is de obscure maar geweldige vechtgame Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars, waarin o.a. de Street Fighter personages het opnemen tegen een paar van anime's meest klassieke helden. De reden? De licentie die Capcom had om de personages van de Japanse animatiestudio te gebruiken, is een paar jaar geleden verlopen.
Dit kan overigens ook de reden zijn waarom een van de Wii's meest populaire games, Super Smash Bros. Brawl, wellicht ook geen heruitgave zal zien. Die game bevat namelijk Konami's iconische soldaat Solid Snake, en sinds zijn afwezigheid in de nieuwste generatie Smash vragen mensen zich af of Nintendo überhaupt nog op goede voet staat met Konami en/of Hideo Kojima. De tijd zal het leren, al hopen we natuurlijk dat we snel te horen krijgen of we Brawl ooit digitaal kunnen kopen... Al is het alleen maar zodat we een tweede game hebben om die GameCube-adapter bij te gebruiken.





Grand Theft Auto Online Heists

De GTA Online Heists zijn eindelijk uit! Jan, Tjeerd en Wouter speelden gezamenlijk een van de vijf Heists om in de stemming te komen. Is het 't lange wachten waard geweest?

For those not in the know: Heists zijn uitgebreide, uit meerdere onderdelen bestaande four player co-op missies/overvallen in het GTA Online universum. Op het moment dat je rank 12 bent en een high end appartement hebt, kun je een telefoontje ontvangen van Lester en je ultieme criminele team samenstellen om zo'n grote klus te klaren.

Als Heist-leider krijg je verantwoordelijkheid over de Heist. Je moet eerst investeren en enkele tienduizenden dollars ophoesten voordat je überhaupt kunt beginnen. Vervolgens stel je je team samen, waarbij je iedereen kan kiezen die tot en met missie 2 in GTA Online heeft gespeeld.

De Heists bestaan elk uit zo'n vier tot zes voorbereidingsmissies. Die submissies kun je allemaal los van elkaar spelen en desgewenst steeds met een ander team voltooien. De catch is wel dat de leider alleen (extra) RP krijgt, zijn team wordt voor deze klus gewoon uitbetaald.

Het leuke is dat iedereen per submissie een specifieke taak heeft. Teamwork is uiteraard essentieel, maar uiteindelijk is het de Heist-leader die bepaalt hoeveel geld iedereen krijgt na het voltooien van de laatste missie: de daadwerkelijke overval. Die verdeling van de opbrengst wordt bij het begin van de missie afgesproken, dus als je het er niet mee eens bent, dan kun je er altijd voor kiezen om niet mee te doen.

Wij speelden (samen met iemand van Rockstar) The Humane Labs Heist en waren daar ongeveer vier uur mee bezig. Dat ging als volgt...

INSURGENT

Eerst moeten we de gepantserde wagen (Insurgent) stelen van een clubje dubieuze lieden die zich in een steengroeve uitleven op een schietbaan. Nadat we het groepje omsingelen en killen met onze sluipschuttersgeweren, stuiven we naar beneden. We splitsen ons op in twee teams van twee man; een duo pakt de gepantserde wagen en het andere duo pakt er eentje met een machinegeweer erop.

Het duurt niet lang voor de vijandelijke cavalerie aan komt zetten in de vorm van twee gevechtshelikopters en een zootitje jeeps met gewapende gasten. Twee spelers sturen en scheuren plankgas, de twee anderen schieten op alles dat beweegt om uiteindelijk veilig bij het checkpoint te komen.

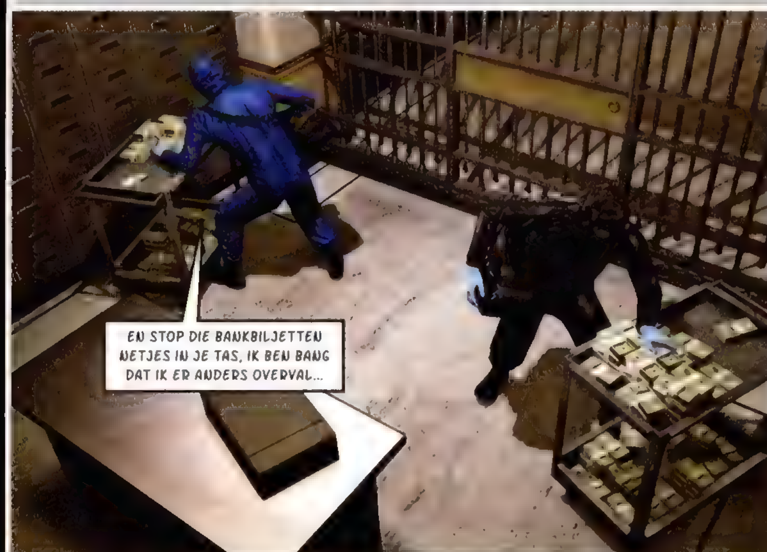
Aangezien deze missie in het donker is, missen we wel eens een bergpaadje, maar de tegenpartij schieten we met veel genoegen meer dan eens het ravijn in, waarna de exploderende auto-onderdelen ons om de oren vliegen. Dit is puur genieten.

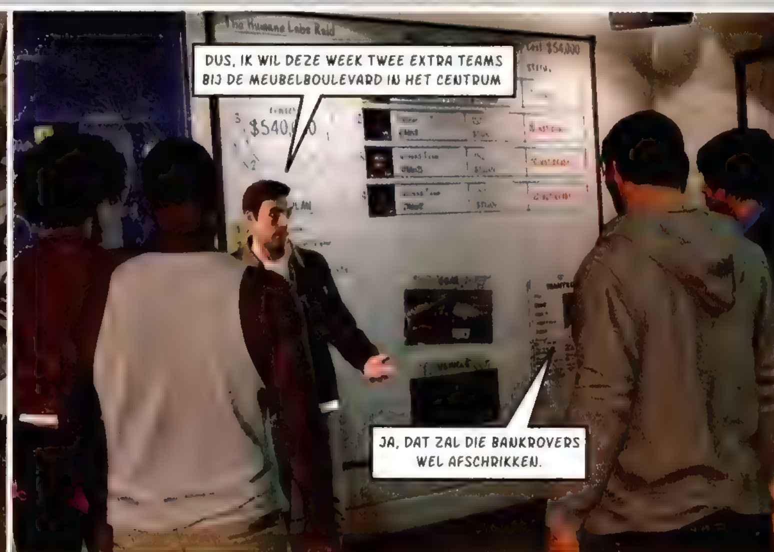
KEY CARDS

De tweede prep-missie is het kopen van Key Cards van een shady dame. De transactie vindt plaats op een parkeerterrein in de stad. Voor deze missie is Jan 'de Buyer', Tjeerd diens Bodyguard en de Rockstar-dude en Wouter nemen plaats op de daken van de omliggende gebouwen als Lookout om eventuele aanstormende vijanden neer te halen.

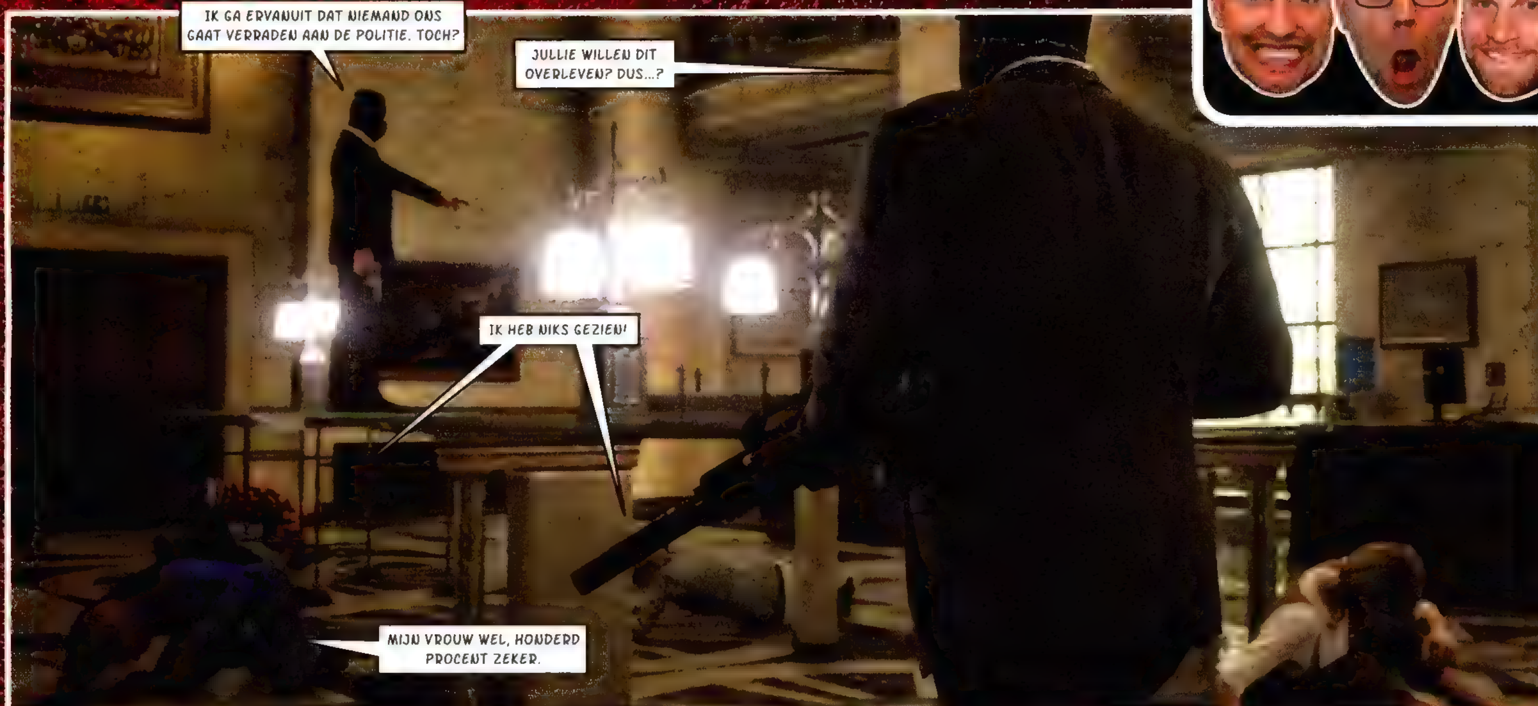
Die laatste maatregel blijkt voor niets, want vlak voordat de deal beklonken wordt, stuift een legertje FBI agenten het parkeerterrein op. Wat volgt is een shootout van HEAT-achtige proporties (de film) omdat werkelijk van alle kanten de cops aan komen stormen. Tjeerd houdt zijn bazooka in de aanslag en op het moment dat de poep de ventilator raakt, stuift Jan richting een vuilcontainer om vanuit dekking te kunnen knallen.

De twee overige Heist-leden schieten vanaf de daken de cops aan flinters en voordat er versterking komt, duiken we in de eerste de beste auto die we tegenkomen en racen met 225 km/uur naar het gele checkpoint op de map. Oef.









VLIEGDEKSCHIP

De derde missie is ronduit fantastisch. Eerst rijden we naar de aangewezen plek op de kaart, daar stappen we in een snelle sloep om vervolgens naar een enorm vliegdekschip te varen. Het tochtje is echter allerminst ter ontspanning, want we moeten daar een militaire Mammoth Hydra Harrier Jet stelen omdat die een EMP herbergt.
Voor het zover is, dienen we eerst het vliegdekschip te schonen van de aanwezige huurlingen en die geven hun schip niet zonder slag of stoot uit handen. Eenmaal aan dek, duikt Tjeerd in de Hydra (de Harrier) en de overige drie springen in een F14.
In de lucht schalt 'Danger Zone' door de speakers, afkomstig van de Top Gun soundtrack van vroegâh. Laat de details maar aan Rockstar over.
Na een tiental vijandelijke jets uit de lucht geschoten te hebben, vliegen we als kwartet naar de afgesproken plek, waar we onze kisten aan de grond zetten: missie geslaagd.

GEDEMPT KILLEN

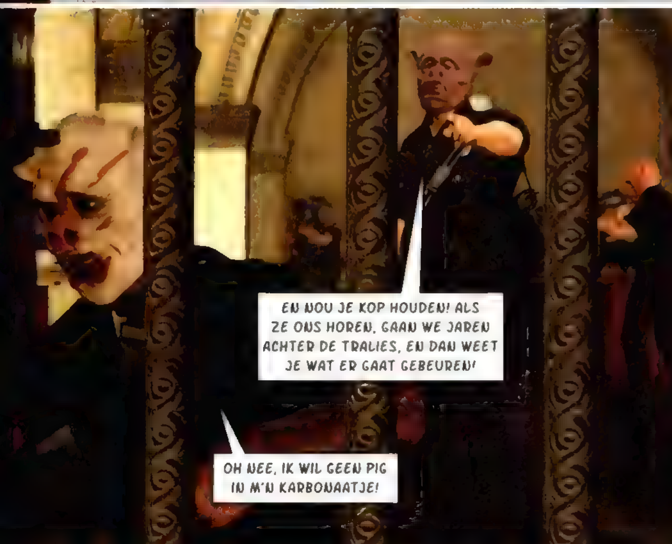
De vierde missie is een heuse stealth missie waarbij we de EMP met de eerder gestolen gepantserde wagen naar binnen moeten rijden. Maar natuurlijk niet voordat we alle aanwezige bewakers én wetenschappers afknallen met onze gedempte pistolen en sniper rifles.
Dat klinkt makkelijker dan het is, zeker als je dit met een stelletje doorgedraaide PU-redacteuren moet doen. Zo wil iedereen natuurlijk de meeste kills op zijn naam schrijven en zijn we een paar keer te ongeduldig, waardoor we de missie zes keer opnieuw moeten beginnen. Als we eindelijk doorhebben dat we getimed en met z'n vieren tegelijk de bewakers om moeten leggen, is de missie snel beklonken.
We plaatsen de EMP, rijden stilletjes weg en maken ons klaar voor de epische finale.

VALKYRIE

Voordat we aan de finale mogen beginnen - de daadwerkelijke Heist dus - dienen we nog een laatste voorbereidende missie te spelen: het stelen van de Valkyrie, een zwaar bewapende gevechtshelikopter. De Valyrie is gratis op te halen... achter een loods met tot de tanden bewapende huurlingen in het havengebied van Los Santos. De containers, houten pallets, hijskranen en hangars vormen een aangenaam decor voor de cover-based shootouts.
Verschillende routes zijn mogelijk, maar de beste blijkt kogelspuwend door het midden. Als we bij de helikopter aankomen, pakt de Rockstar-dude de stuurknuppel, Tjeerd het front-end raketkanon en Wouter en Jan de twee mitrailleurs die op deze insane oorlogsmachine zitten.
Met z'n vieren kiezen we het luchtruim, dwarsgezeten door verschillende choppers. Als we veilig geland zijn, zijn we klaar voor de Grote Finale!

ULTIEME KRAAK

Het is tijd voor de ultieme kraak. Het team wordt opgedeeld; twee man blijven in de helikopter en twee man gaan te voet verder om het pand van Humane Labs te infiltreren.
Terwijl Wouter en Jan met nachtkijkers van vertrek naar vertrek lopen en onderweg aanstormende guards neerschieten, worden Tjeerd en de Rockstar-dude in de lucht beziggehouden door naderende helikopters, maar ook door jeeps en huurlingen op de grond.
Terwijl Tjeerd de vijanden trakteert op een raket-tapijtje, zoeken Wouter en Jan naar de kostbare data. Als ze bij de bewuste computerkamer aankomen, stoppen ze simultaan de eerder verkregen Key Cards in een gleuf, hacken twee computers en maken zich uit de voeten. Dat gaat echter niet vanzelf; met een zuurstofmasker ('the rebreather' - ook nieuw) voor hun mond, moeten beiden een heel stuk onderwater zwemmen om uiteindelijk uit te komen op een verlaten strandje.
Daar schieten ze een paar flares in de lucht, een teken voor Tjeerd om zijn partners in crime op te komen pikken en al jubelend van vreugde naar de zonsondergang te vliegen. Job done! ✖



ONLINE HEISTS SPELEN. JA OF NEE?

Absoluut! Ik vind het idee van GTA Online te gek. In m'n eentje duurde het me te lang om een beetje money en RP te verdienen. Met Heists is dat een stuk makkelijker, plus dat het me fucking awesome lijkt om samen met wat maten banken te overvallen.

Zeker weten! Wat is er nou toffer dan samen met je vrienden een verhalende missie in GTA spelen? De kwaliteit druipt van de Heists af; met nieuwe cutscenes, inventieve missies, toffe co-op gameplay en dat alles in een jasje van ouderwetse GTA fun. Dit is meer dan een update, dit is bijna een volledig nieuwe game die je bij GTA V krijgt. Gratis!

De reden dat ik GTA Online nog niet zoveel gespeeld heb, is omdat ik na het uitspelen van de singleplayer op HONDERD PROCENT(!!!!) niet alleen lichtelijk verzadigd was op GTA-gebied, maar ook opeens flink achterliep wat betreft alle andere titels die rond die tijd uitkwamen. Ik was van plan om die achterstand in te halen met de current-gen GTA V, maar toen gebeurde Dragon Age: Inquisition. Overmacht noem je zoiets! Maar nu de Heists er zijn en mijn kaak al regelmatig opengeklapt is door de pracht en praal van GTA Online, moet ook ik eraan geloven: dit mág je gewoon niet missen! Was GTA V al geruime tijd de ultieme singleplayer-beleving, nu zorgen de Heists ervoor dat het ook op MP-gebied heer een meester is.



Tijdens z'n allereerste Power Unlimited redactievergadering, zo'n acht jaar geleden, wierp Wouter spierbundel JJ zijdelings smerige blikken toe. 'Dát is dus de knakker die Shenmue, een van m'n favoriete games OOIT, afdeed met een miezerige 78', dacht hij ziedend.

WOUTER Z'N GAME-MONUMENT

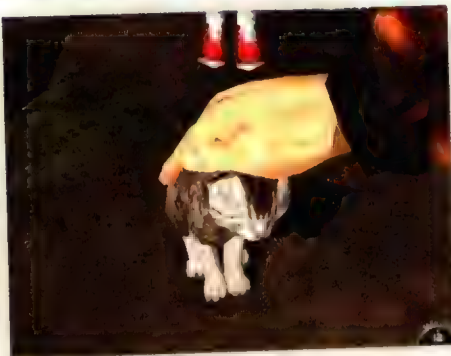
SHENMUE

De sandbox/open wereld/free roaming game is wat mij betreft de ultieme vorm van digitaal entertainment. Althans, dat kán het zijn, als alle elementen - van verhaal tot en met side missions - samenkomen tot een ultieme mix, zoals in GTA V of Dragon Age: Inquisition.
Het is op dit moment het eindpunt van de evolutie in gaming, het punt waar meer dan dertig jaar aan technische en creatieve ontwikkeling ons naartoe heeft geleid. Heel veel titels hebben daar natuurlijk aan bijgedragen, van de beginselen in Ultima (1981), tot en met de verdere ontwikkeling in Wasteland (1988) en Super Mario 64 (1996).
Maar nog vóór The Elder Scrolls III, Yakuza, Majora's Mask of zelfs GTA III, was er een game die ons in 1999 al een visioen van de toekomst gaf. Helaas waren SOMMIGE mensen daar blind voor...

No shit

Ik was destijds zo ondergedompeld in Shenmue's Japanse dorpje Yokosuka, dat ik, toen ik vorig jaar voor het eerst in m'n leven het land van de Rijzende Zon daadwerkelijk betrad, het gevoel had eerder in Japan te zijn geweest. De schattige steegjes, de kleine, karakteristieke huisjes, de rustige sfeer, de vriendelijke mensen, de prachtige taal; het was alsof ik na jaren terugkwam in een land waar ik echt gewóónd had!
Want dat was een van de dingen die Shenmue zo fantastisch maakte: het gevoel dat je daadwerkelijk iemand anders was, in een voor mij ontzettend aantrekkelijk en exotisch land.

"Eigenlijk heeft elke sandbox game alles aan Ryo Hazuki's avonturen te danken."



De rode draad van deze game is de zoektocht van Ryo Hazuki naar de moordenaars van z'n vader, iets wat uitmondt in een meeslepend detective-stijl verhaal. Maar je doet veel meer dan knokken tegen bad guy Land Di en z'n hulpjes, want je neemt daadwerkelijk de controle over Hazuki's gehele leven. Je hoeft hem (gelukkig) nog net niet te laten kakken, maar hij moet zeker naar bed en er moet ook cash op de plank komen. Wraak nemen is per slot van rekening niet gratis...

Heftruck a gogo

In Shenmue heb je dus een bijbaantje. Dat klinkt lullig en er zijn terecht massa's grappen over gemaakt, maar ik vond het awesome. Niet alleen omdat het de wereld van deze game nog geloofwaardiger maakt dan het al was (je hebt het bijbaantje nodig om een ticket naar Hong Kong te kopen, om daar je wraakactie voort te zetten, iets wat overigens pas in deel 2 gebeurt), maar ook omdat het forkliften in kwestie gewoon erg vermakelijk is én verslavend op een zeer bijzondere manier... erg soothing voor mijn toen nog in de kinderschoenen staande OCD.



Maar er zijn nog veel meer kleine dingen naast de core adventure- en knok-gameplay, die deze game zo rijk en compleet maken. Collectibles bijvoorbeeld, shit waar een moderne free roaming titel niet zonder kan en die in Shenmue al rijkelijk vertegenwoordigd is. Zo is er een shitload aan Sega-figurines te verzamelen, echt belachelijk veel, en zijn er cassettebandjes met muziek van andere Sega-hits erop, zoals Space Harrier en Hang On. Jawel, cas-sette-bandjes! Dat waren de voorgangers van de CD, dat weer de voorganger is van de MP3. Sommige mensen hebben er tegenwoordig nog een iPhonehoesje van om ironisch te zijn, of zo...
Space Harrier en Hang On kan je overigens in z'n geheel in de lokale arcadehal spelen, waarmee je ook prijzen kan winnen. Oh, en vergeet de heftruck races niet, want ook dat levert goodies op!

QTE: het roelt

Details en zij-activiteiten voltooien, is ook nu nog in open world games alom vertegenwoordigd, maar zonder pakkende hoofdactiviteiten is geen enkele game interessant. Nou ben je in Shenmue zeer regelmatig aan het (onder)zoeken, rondvragen en puzzelen, maar ook vechten is een belangrijk onderdeel én een van de thema's van de game.
Niet voor niets is je vader een sensei van een dojo en is iedere eindbaas een meester in martial arts. Je leert gaandeweg de game dan ook steeds meer moves om deze vechtersbazen de... eh, baas te kunnen, wat tot uiting komt in best spectaculaire, uitdagende battles. Niet voor niets was Shenmue oorspronkelijk bedoeld als een soort RPG gebaseerd op Virtua Fighter, die eigenlijk op de Sega Saturn had moeten uitkomen. Maar buiten de 'Free Form' gevechten is Shenmue op z'n spectaculairst tijdens de vele Quick Time Events.









Ik durf zelfs te stellen dat deze game de beste QTE's ooit heeft, beter nog dan God of War of Telltale's The Walking Dead en vergelijkbaar met die van bijvoorbeeld Heavy Rain en Fahrenheit. Als je namelijk één druk op de knop opfuckt of mist, dan gebeurt er daadwerkelijk iets anders in het filmpje dan wanneer je het goed doet. Ben je bijvoorbeeld iemand aan het achtervolgen, dan raakt diegene steeds verder bij je vandaan naarmate je de button prompts verneukt. Zoals het verdomme hoort!

"Ik durf zelfs te stellen dat deze game de beste QTE's ooit heeft."

QTE's zijn dus een waar feest in Shenmue, waarin de meest cineastische actiescènes zich op overtuigende manier voor je afspelen, zonder dat het een afstand creëert tussen Ryu en jou als speler. Want je hebt wel degelijk invloed op hetgeen er gebeurt, dat zie je onmiddellijk als je niets doet!

Een visioen van de toekomst

Het was eind 1999 toen Shenmue in Japan uitkwam, en deze game had toen al een dynamisch weersysteem plus een dag-en-nacht cyclus in een enorme wereld zó vol met leven, details en volledig ingesproken NPC's, dat ik me daadwerkelijk in Japan waande. Voor het eerst sinds Baldur's Gate maakte ik een non-lineair, onvergetelijk, Marianentrog-diep avontuur mee, maar dan in een volledig 3D open wereld!

Helaas, ook wat budget betreft was Shenmue z'n tijd vér vooruit, iets wat de game en de toekomst van de serie helaas niet ten goede is gekomen. De ontwikkeling heeft bijna vijftig miljoen dikke dollars gekost, en dat was pas winstgevend geweest als elke Dreamcast-bezitter de game twee keer zou kopen... Yup, een pracht van een business model.

Desalniettemin, dankzij een of ander wonder, kwam er een vervolg. Eentje die minstens zo magisch was, Ryo onder andere naar Hong Kong bracht en dankzij een aantal verbeteringen een veel betere flow had, hoewel het daarmee ook een stukje meer lineair werd. En (nog een verbijsterend progressieve move) je kon je vooruitgang van deel 1 (martial arts moves en verdiende items) meenemen naar het tweede deel!

Bij PU werden ze eindelijk ook wakker en werd er een 90 uitgedeeld. Niet door JJ, overigens.

Vergiffenis

Yu Suzuki, de geestelijk vader van Shenmue (maar ook van Out Run, Virtua Fighter, Virtua Cop en nog veel meer hits uit de '90's) en baas van Sega AM2, is een visionair, niets meer, niets minder. Hij stond aan de wieg van het open wereld genre, en is een van de oervaders van de moderne videogame.

Helaas heeft hij de laatste jaren weinig voor de bizz kunnen betekenen en kwam hij bijna alleen nog onder de aandacht dankzij z'n strubbelingen





om Shenmue weer nieuw leven in te blazen. Maar Shenmue 3 kwam er helaas nooit, ondanks de genadeloze cliffhanger waar deel 2 mee eindigde, het mobile project Shenmue City stierf een stille dood en zelfs een HD-collectie laat nog steeds op zich wachten.

Maar als je iets wil spelen in de geest van deze briljante game, dan is er legio keuze: Yakuza lijkt nog het meest op Suzuki's kindje, maar eigenlijk heeft elke sandbox game alles aan Ryo Hazuki's avonturen te danken. Dat JJ dat vijftien jaar geleden niet zag... tja, dat was gewoon een kwestie van smaak en daar valt moeilijk over te discussiëren. Of ik het hem inmiddels vergeven heb? Misschien ooit als Shenmue 3 uitkomt... ✖

RESIDENT EVIL:

REVIEWS

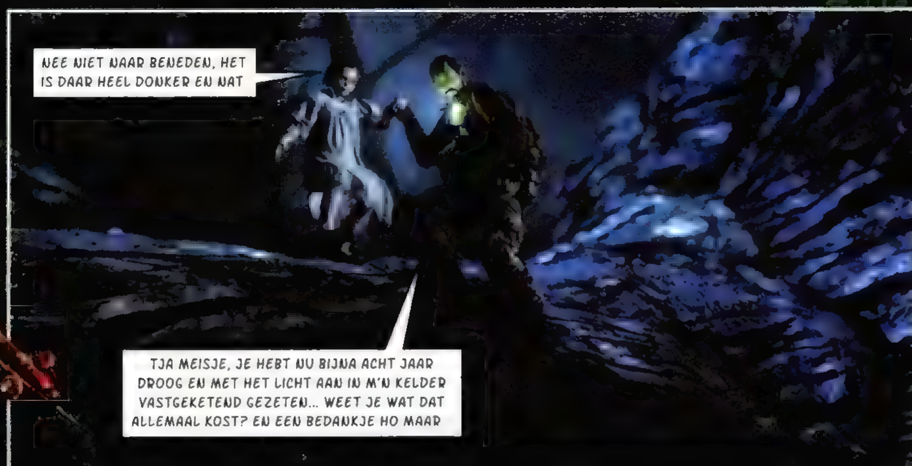
PS3 | PS4 | XBOX 360 | XBOX ONE | PC | VITA | REVIEW

THE WORLD BURNS

ALLE EPISODES

REVELATIONS 2

Samuel heeft Resident Evil 6 een extreem hoog cijfer gegeven, terwijl Wouter meer plezier beleefde aan Resi 5 dan aan het magistrale deel 4. Beide redacteuren hebben dus een, ehm... 'interessante' kijk op de serie, maar omdat Wouter de oudste is (niet de wijste) mocht hij Revelations 2 reviewen.



Resident Evil: de naam staat inmiddels bekend om evenveel faal als fantastisch-ness. Voor elke RE van deel 4-kwaliteit, is er wel een Operation Raccoon City, een Paul W.S. Anderson rukfilm of een gemakzuchtige overzetting van een oud deel te verzinnen (de laatste HD-versie uitgezonderd). En dan zijn er nog de iteraties waar de meningen zwaar over verdeeld zijn (zoals deel 5 en 6) waaruit blijkt dat Capcom eigenlijk *damned of they do, damned if they don't* zijn. Veranderen ze te weinig ten opzichte van de voorganger (in het geval van 5), dan is er gezeik, proberen ze iets compleet nieuws (deel 6), dan wordt er eigenlijk nog harder gebitched.
Feit blijft dat ze, als een van de weinige Japanse ontwikkelaars, risico's durven te nemen en zat dappere pogingen hebben gedaan om innoverend te zijn. Zo is ook Revelations 2 een redelijke sprong in het diepe voor de serie, maar is het dit keer een faal, of is het fantastisch?

Gekunstelde co-op

Wat betreft de plaats en tijd die Revelations 2 inneemt in het RE-universum, is het een redelijk rare bastaard. We hebben hier te maken met een vervolg op een 3DS-only titel - die later overigens alsnog uitkwam voor de 360 en PS3 - zich afspelend tussen deel 5 en 6.
Als characters hebben we niet de standaard stoere Leon- en Chris-dudes waarvan we er minstens eentje hadden in de meeste RE's, maar een mix van kinderen, vrouwen en bejaarde mannen.
Daarnaast verscheen de game episodisch, met vier weken lang elke week een aflevering plus twee bonus-episodes, en ligt er een vrij zware nadruk op co-op in Revelations 2. Je kunt de game dan ook splitscreen spelen, waarbij een hoop puzzels met teamwork opgelost moeten worden, hoewel dit nou niet bepaald natuurlijk en logisch verloopt.
Dat Moira, de dochter van RE-veteraan Barry Burton, niet kan schieten omdat ze simpelweg geen gun ter hand wil nemen wegens psychologische trubbels, is nog wel leuk verzonnen. Maar dat Claire Redfield niet weet hoe ze een breekijzer moet gebruiken, of dat het kleine meisje Natalia met één worp van een baksteen een zombie kan killen, dat is wat moeilijker te slikken!



Dope dialogen

Ondanks de krampachtigheid van de co-op, voelt Revelations 2 mede hierdoor wel behoorlijk fris en origineel. Het episodische draagt daar ook aan bij, want het zorgt voor een bijzondere inkadering van het verhaal, compleet met leuke cliffhangers en een intrigerend samenspel tussen de twee verschillende teams. Het heeft raakvlakken met de manier waarop Resident Evil 6 zich ontvouwde, maar dan beter verteld en eh, minder kut.
Je begint met Claire en Moira, waarna Barry en Natalia in het spel komen, maar wat precies de directe link is tussen de twee verhaallijnen, hoe het elkaar beïnvloedt, daar kom je pas in latere episodes achter. Erg slim geschreven, net zoals sommige dialogen trouwens, die de houterigheid van vorige RE's voorgoed achter zich laten.



weetje weetje

Je kunt aanvallen ontwijken in deze Resident Evil door te 'dashen' met B/ vierkantje. Tegen alle verwachtingen in heb ik deze move daadwerkelijk verdomd vaak gebruikt!

Vooral over het nieuwe character Moira is in dat opzicht daadwerkelijk een keer nagedacht! In plaats van de doorsnee 'oh een chick met rood haar is wel cool', is er een echte persoonlijkheid voor haar geschreven, eentje die rekening houdt met de relatie met haar vader »

Barry en hetgeen ze in het verleden heeft meegemaakt. Dat ze vloekt en tiert als een detective uit een film noir, heeft dan ook een logische aanleiding en resulteert in fijne quotes zoals:
'Go jump on a dildo, boss.'
Of, in een gesprekje met Claire Redfield nadat ze een helikopter ontdekt hebben, waarin het hele Resident Evil-concept op de hak wordt genomen:
'We need a battery and fuel.'
Moira: 'And we're supposed to find those things in this shitdump?'
Claire: 'In my experience, yes.'
De schrijver die nu op IMDB gecrediteerd staat voor Revelations 2, is dan ook geen doorsnee game-schrijvertje, maar ene Dai Satô, een knakker die vooral ervaring heeft met animatiefilms en -series. En dat is een goed ding!



"Even stijlvol als een Roy Donders huispak, maar slim geschreven, geinig bedacht en rijkelijk gevuld met overbekende, doch vermakelijke actie."

Lijzige looks

Maar goed, voor alle lof die Revelations 2 krijgt - terecht en vol in het gezicht wat mij betreft - is helaas ook genoeg negatieve shit te melden.
Zo vind ik het stijltje echt grenzend aan Gollum-z'n-aars-lelijk, het soort klinische graphics die zonder problemen gedowngrade kunnen worden voor de last-gen. De geïnfecteerden zijn fantasieloos en afzichtelijk op een 'helemaal niet eng'-manier, de presentatie is saai en voelt gerushed aan, wat bijvoorbeeld resulteert in een snaakverslappend upgrade-systeem voor de wapens, saaie fonts voor de menu's en omgevingen die qua aantrekkelijkheid nog lessen kunnen leren van de Bijlmer.
Daarnaast zal je zeker wat kleine bugs moeten slikken en ook de animaties van de characters zijn inspiratieloos en ogen stroef, alsof niet alleen die ouwe Barry, maar iedereen gewrichtsproblemen heeft. Hier is geen performance capture aan te pas gekomen, dat is een ding dat zeker is. De 60fps waarin de current-gen versies lopen is naais, maar voor de rest moet deze game het zo niet van z'n looks hebben, dat het bijna pijnlijk is.
Natuurlijk verpest dat niet de totale game, maar het probleem is veel groter dan alleen matige graphics; het is de hele stijl, zelfs het geluid (minus de voice acting) en daarmee de complete sfeer die niet overtuigt. Hierdoor is Revelations 2 absoluut niet eng, zijn sommige eindbazen allesbehalve indrukwekkend en is zelfs een algeheel gebrek aan immersie te wijten aan het tekortschietende design.
Maar, als je een muterende eindbaas in gaat met een volle inventory en een dikke voorraad groene herbs, waarna je er een intensief kwartier later uitrolt op het randje van de dood, met nog maar één miezerige shotgun shell in je bezit, dan ben je dat stijlloze gelukkig al snel vergeten...



weetje weetje

Resident Evil: Revelations 2 kent een light RPG-systeem, waarmee je bepaalde skills kunt krijgen of upgraden. Sommige daarvan zijn echt dwaas slecht verzonnen (meer schade met guns en tijdelijk onkwetsbaar als je bukt?), maar goed, het blijft natuurlijk een game. Extreem bullshitty, tegen alle logica in vond ik echter het feit dat je een upgrade hebt waarmee je je kogels kunt 'chargen' voor extra schade, of dat je de hoeveelheid ammo in je dubbelloopse shotgun kunt uitbreiden. -_-

BONUS ALERT!!!

Revelations 2 is alles behalve een lui, gemakzuchtig product, want naast de vier potige episodes (die je ook nog eens kan overdoen in co-op), kan je nog twee extra, aanvullende delen scoren als je een season pass aanschaft. Een van deze twee secret episodes is de moeite waard omdat het een gat in het plot van de game opvult, de andere... tja, die is het woord 'bonus' nauwelijks waard.
Maar ook de Raid mode is niet misselijk, want dit is een opgespicete versie van het altijd lekkere Mercenaries, compleet met riant veel (cosmetische) upgrades, unlockables en te verdienen wapens. Microtransacties zijn er ook, hoewel weinigen zich daar aan zullen storen, want ze zitten nauwelijks in de weg.

SCORE 77

Even stijlvol als een Roy Donders huispak, maar slim geschreven, geinig bedacht en rijkelijk gevuld met overbekende, doch vermakelijke actie. Het gebrek aan enemy-drops is een gemis en de stijl is saai, maar de vier episodes zijn makkelijk weg te slikken. Op de twee bonus eps moet je misschien iets harder kauwen...

WOUTER



Reken maar zo'n twee uur per episode, met nog een bonus van minstens tien uur voor de secret eps en de Raid mode.

18 UREN



BASICS

THIRD-PERSON ACTION GAME
CAPCOM
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

REVIEW
PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE PC VITA



DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND

Blijkbaar is Samuel toch best een fashionista. Zelfs in games kan hij het niet laten om veel tijd te steken in het leuk aankleden van z'n avatars. Bij welke game hij dit het liefst doet? Dead or Alive 5 natuurlijk!



Als je niet weet waarom Dead or Alive leuk is in een wereld waarin je op 3D-fighter-gebied ook kunt kiezen uit games als Tekken en Soulcalibur, laat me het je dan effe uitleggen.
Dead or Alive heeft een zogenaamd steen-papier-schaar vechtsysteem, waarbij de drie belangrijkste onderdelen (slagen, worpen en 'holds') ervoor zorgen dat er niet makkelijk gespamt kan worden. Als iemand je probeert te grijpen en te werpen, dan kun je dat dus onderbreken door te slaan en te schoppen. Vijanden die alleen maar schoppen en slaan kun je counteren met een hold, en als iemand alleen maar probeert te counteren dan kun je die persoon dus gemakkelijk vastpakken en werpen.
Het is een driehoeksysteem dat erg makkelijk werkt, mede ook omdat je maar vier knoppen gebruikt (slaan, schoppen, werpen en blocken/holden) en je dus geen moeilijke knoppencombinaties of dergelijke hoeft te onthouden.
Dead or Alive is dus tof omdat het een soort Virtua Fighter is, maar dan stukken toegankelijker en met een grotere nadruk op timing in plaats van achterlijke combo's.

Physics

Althans, dat is de reden waarom Dead or Alive leuk is voor fans van fightinggames. De reden dat DoA ook tof is voor anderen, is omdat het de meest over de top, spectaculaire en visueel... 'interessante' fighter is die er ooit is geweest.
Je vecht in dynamische levels, waarbij je niet alleen iemand van het dak kunt trappen om vervolgens op de grond verder te vechten, maar er ook helikopters neerstorten op de achtergrond. Vervolgens kun je je tegenstander tegen de fikkende helikopter in kwestie aantrappen, waarop de hele teringzooi ontploft. Het is geweldig en precies de reden waarom het nooit saai is om naar een DoA 5 match te kijken.

> **"Een vrij karige update, maar het brengt wel al het beste van DoA naar de huidige consoles."**

Oh, en de helft van alle speelbare personages bestaat uit belachelijk lekkere wijven. Dames met goddelijke lichamen die je in letterlijk meer verschillende outfits kunt hijsen dan dat je zelf kleding hebt. Outfits waarvan het gros bestaat uit bikini's en lingerie, enzo. En de physics van bepaalde lichaamsdelen zijn zo geprogrammeerd dat... eh, wat ik basically probeer te zeggen is TIETEN. DoA heeft de beste TIETEN in gaming. TIETENNNNNNN.



weetje • weetje

Eén van de nieuwe personages is een cyborg-zombie versie van de eindbaas van de allereerste Dead or Alive: Raidou. Ook het geweldige Danger Zone-level uit die game komt in Last Round weer terug.

Zweet

Last Round is de derde en laatste versie van Dead or Alive 5, een game uit 2012. Als je die game al hebt (of de eerste update, DoA 5 Ultimate) dan hoef je Last Round niet te scoren. Deze nieuwe update bevat namelijk alles uit de vorige versies, inclusief letterlijk honderden outfits en kapsels, en voegt daar twee nieuwe personages en levels aan toe. Het is een geweldig pakket, met 34 personages (waaronder ook uit Virtua Fighter en Ninja Gaiden) en een toffe Story Mode die vergelijkbaar is met die uit de vorige Mortal Kombat, maar ten opzichte van Ultimate is het een karige update. Wel is dit de eerste Dead or Alive die je ook kunt halen voor de huidige generatie consoles, dus als je nog meer zweet op je dudes wilt zien en de memmen van de dames wil aanschouwen in zestig frames per seconde in 1080p, dan is dit geen verkeerde aankoop (vooral voor die schappelijke veertig euro). Persoonlijk geniet ik net iets meer van Dead or Alive dan van Tekken, en vind ik het dus zeer fijn dat ik een bijna naakte Tina geschept kan zien worden door een ontspoorde trein op mijn PlayStation 4...


Een vriend van me is bewust kinderloos gebleven; hij zei altijd heel treffend: "it's being dad or alive".

SCORE 77

Last Round is een vrij karige update, maar het brengt wel al het beste van Dead or Alive naar de huidige consoles. Ja, ook in 2015 blijft Dead or Alive 5 een leuk vechtspel en is het wellicht nog leuker om naar te kijken.

SAMUEL



De Story Mode kun je in een uurtje of vijf uitspelen, maar omdat het een competitieve fighter is, kun je er natuurlijk honderden uren insteken.

5+ UREN



BASICS

FIGHTER
KOEI TECMO GAMES
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

MARIO

De Wii U, ook wel bekend als de ultieme party game-machine, heeft na Mario Kart 8 en Smash Bros. 4 met Mario Party 10 een nieuw feestnummer gekregen. En zo'n gezelschapsspel review je natuurlijk niet in je eentje...



Alleen Toad is blij je te zien. De rest vraagt zich af wat er in godsnaam op je neus zit.

Alright, er zijn dit keer drie hoofdstanden: Mario Party, Bowser Mode en Amiibo Mode. Laten we met de gewone Partystand beginnen.

Mooi, ik stond sowieso al in de Party Mode. En ik kies Waluigi, de pedo.

De pedo?

Ja, dat zie je toch zo. Dat die Waluigi geen zuivere koffie is. Kijk die snor dan. Een pedo-snor.

> **weetje • weetje**
> *Tot op heden hebben alle Mario Party games bij elkaar zo'n 40 miljoen exemplaren verkocht. Best knap voor de serie van Nintendo die 't meest schaamteloos uitgemolken én het minst door de critici gewaardeerd wordt.*

Eh, oké. Ik kies Mario. Wat kies jij Joop?

Joop? What the fuck? Wie is Joop?

Joop is een snuffelstagiar. Hij heet eigenlijk Bram, maar wat maakt het uit. Die speelt even met ons mee. Want met drie is leuker dan met twee. Kijk, Joop, Bram, whoever kiest Spike. Dat is een nieuw personage dat ik thuis al even ontgrendelde, net als Toadette. Laten we voor de computer Toadette kiezen.

Hadden ze geen Joke? Als er dan toch een stagiair aan me moet snuffelen, dan liever een chick, hahahaha.

Samuel, ik snap dat je klein bent en ook niet meer groeit. Maar dat betekent nog niet dat

"Ja, dat zie je toch zo. Dat die Waluigi geen zuivere koffie is. Kijk die snor dan. Een pedo-snor."

je je leven lang onvolwassen moet blijven.

Ja ja, kom nou maar op met die bolle Mario van je.

Gouden pimpschip

Welk bord zullen we kiezen? Ze zijn allemaal wel leuk hoor. Spookjesbos? Paddenstoelpark? Of deze, Luchtschiphaven?

Ja doe die maar, met die boten. Ziet er wel cool uit. Hé, zitten we nu zelf ook in een boot?

Ja, dat is net zo als bij Mario Party 9, dat je allemaal in hetzelfde voertuig zit.

Okay, dus je kunt niet lekker effe bij de rest vandaan sprinten met zo'n dubbel dobbelblok of zo. Dat is wel ruk eigenlijk. Dat racen vond ik juist leuk.

Ja, het draait wat meer om samenwerking. Maar uiteindelijk is er wel een winnaar natuurlijk, de speler die de meeste mini-sterren verzamelde.

> **weetje • weetje**
> *Het speelbare personage Spike was voor 't eerst te zien in Super Mario Bros. 3, waar hij met stekelige ballen smeet. Recentelijk was hij nog te zien in Super Mario 3D World, waarin hij geen ballen, maar hele balken uit z'n maag haalde.*

Wow, kijk die Toadette gaan dan, ze heeft al 19 sterren. Ze pakt alles voor onze neus weg, de snol. O wacht, het level verandert. Damn, het gouden pimpschip vaart weg. En wat is dat? Een anus waar bliksem uit schiet?

Nee, dat zijn donkere wolken. Daarachter zit de eindbaas.

Bowser?

Nee, Bowser zit in deze stand gevangen op het scherm van de GamePad, zie je? Er zijn zes genummerde sloten die verdwijnen als je dezelfde nummers gooit. Als Bowser ontsnapt plaatst hij overal Bowser-vakjes.

Maar je kunt nu toch zelf ook Bowser zijn? Dát wil ik wel eens proberen!

Prima, laten we de Bowser Mode spelen. Dat is toch al mijn favoriet.



PARTY 10

Vier dobbelstenen

Alright, dus ik ben nu Bowser, en ik mag als enige de GamePad vasthouden, terwijl jullie met van die lullige afstandsbedieningen spelen. Haha, ik voel me nu al erg machtig. Maar wat moet ik doen?

Niks, je moet wachten tot Joop, ik en de twee computergestuurde personages allemaal aan de beurt zijn geweest. Daarna mag je proberen ons in te halen. Kijk, we lopen nu veertien vakjes op je voor.

Veertien vakjes? Dat haal ik nooit in. O wacht, ik mag met vier dobbelstenen gooien?

weetje • weetje

Mario Party 10 kan gespeeld worden met de GamePad, de Pro Controller en de Wii-afstandsbediening (met Motion Plus). Om alles compatibel te maken met de Wii-afstandsbediening, bevat de game géén minigames die draaien om het gebruik van analoge sticks, zoals in de meeste voorgaande delen.

Dat verandert de zaak. Zestien! O, kijk die Bowser eens groot en sterk zijn. En bovenop jullie springen! Boehahahahaaa!

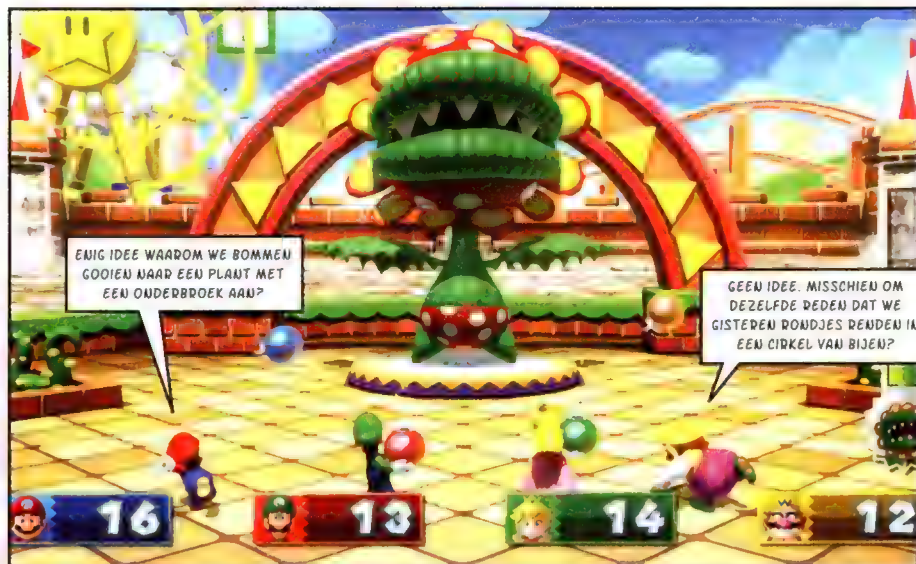
Eigenlijk wel begrijpelijk, dat een klein en nietig iemand er zo op kickt om groot en sterk te zijn. Ook al is het dan in een lullige videogame.

Haha, niks lulligs aan deze game. Kijk, een 1 VS 4 minigame, Bowsers Mepmijn. Jullie moeten weglopen, en ik moet jullie slaan. Raak! Haha, en nog eens! Daar gaan jullie hartjes, stelletje pikkenslikkers. Werkt dit trouwens niet met sterren?

Nee, het is eigenlijk een lineaire race tot het einde. Althans, wij moeten het einde halen, en jij moet dat met Bowser zien te voorkomen door al onze hartjes af te pakken. Wat je... shit. Wat je aardig afgaat.

Jaaa, I was born to be Bowser! Deze spelstand is de shit. Alleen: waarom heb ik eigenlijk mijn Bowser-amiibo meegenomen? Die hebben we toch helemaal niet nodig hiervoor?

Nee, die amiibo werken alleen in de Amiibo Mode. Die eens proberen?



Stekelbalstrijd

Oef, wat een lullig klein spelbord. Huh, wat doe je nou? Kun je zelf het bord veranderen?

Ja, mijn amiibo hebben in eerdere potjes fiches verdiend, die kan ik gebruiken om een kwart van het bord bijvoorbeeld een Luigi-thema te geven. En een andere kwart een Peach-thema. Jij bent trouwens.

Damn, je moet dus steeds je amiibo tegen de GamePad drukken om met de dobbelsteen te gooien? En ook als je een fiche wil pakken? Wat een geforceerde shit.

Ja, dat zijn inderdaad nogal omslachtige alternatieven voor het drukken op een knop, en verder voegen die amiibo ook weinig toe. Het enige leuke is dat ze dingen ontgrendelen en dat je er andere voetstukjes voor kunt sparen.

Hé, een minigame. Stekelbalstrijd. 'Blijf bij de stekelballen uit de buurt'. Ha, dat zei ik gisteren ook tegen je moeder, hahahaha.

En terwijl jij lacht om je eigen grappen die eigenlijk om te janken zijn, koop ik mooi even de eerste ster. Tadaaa!

'Je hebt een ster bemachtigd.' Mmm... ik zeg niks. Hihi.

VIER SMAAKJES... SOORT VAN

De laatste Mario Party die ik (Samuel) hiervoor had gespeeld, Mario Party 8, vond ik de minst leuke, mede vanwege een paar verschrikkelijke minigames. In bijvoorbeeld 'Cut from the Team' draaide het voor een volle honderd procent om geluk: je moest om beurten een touwtje doorknippen, maar als je de verkeerde had gekozen, dan werd je gelanceerd. Had niets met gameplay te maken. Niet leuk. Ook had dat deel de minigame 'Flip the Chimp' waarin je een aapje vallende kokosnoten moest laten ontwijken door de Wii-afstandsbediening te bewegen. Alleen werkte dat ding natuurlijk nooit zoals jij het wilde, en bewoog het aapje de ene keer bij de minste beweging van je hand, en 't deed de andere keer niets terwijl jij stond te zwaaien als een dwaas. Blugh.

Nee, de minigames in dit tiende deel zijn stuk voor stuk veel leuker! Mijn persoonlijke favoriet was een boss fight tegen Bowser z'n hulpje Kamek. Iedereen zat in vliegtuigjes en moest raketten op Kamek afschieten terwijl ze zijn projectielen ontweken. Het bevat alles wat ik wil van een leuke Mario Party minigame: simpel doch pakkende gameplay (het speelde weg als een shmup!), chaos (want iedereen probeer de raketten van elkaar weg te jatten) en geïrriteerde medespelers (je kon elkaar tegen de projectielen van Kamek duwen, mwuahahaha).



In Mario Party wordt een sessie Kajuit Ketsen meestal gevolgd door een potje Kamperknoelie Kotsen. Omdat het vaak neerkomt op óver kamperknoelie kotsen, is Toad geen fan van dit spelletje...

SCORE 72

De hilarisch asymmetrische Bowser modus geeft dit tiende feestje genoeg bestaansrecht. Verder is het 'gewoon weer' een prima Mario Party, eentje die voortborduurt op de veranderingen van deeltje negen. Voor de amiibo modus hoef je het echter totaal niet te doen.

SAMUEL & JURJEN



Een half uur per potje, maar feestneuzen spelen er al snel twee per avond. En voordat je elk bord op elke mode geprobeerd hebt, ben je zo acht uur verder.

8-80 UREN

BASICS

PARTY GAME
NINTENDO
1-5 SPELERS
OUT NOW



XENOBLADE CHRONICLES 3D

REVIEW · NEW 3DS

Wat is ie GROOT! Wat is ie GROOT! Jurjen riep het meerdere keren tijdens het reviewen van Xenoblade Chronicles, om te beginnen al bij het downloaden ervan.

Zelfs toen ik alle andere games van mijn New 3DS had gewist, was er nog te weinig ruimte voor Xenoblade op het 4G SD-kaartje dat ik standaard bij mijn handheld kreeg geleverd. Dus hou er rekening mee dat je net als ik een groter kaartje moet kopen als je deze game wil downen.
En dat downen kun je al helemaal vergeten wanneer je een 'normale' 3DS hebt, want deze RPG uit het Wii-tijdperk is gewoon te groot voor dat oude ding, en daarmee de eerste game die alleen op de New 3DS is te spelen.
Moet je die nieuwe handheld dan toch maar aanschaffen, speciaal voor deze game? Nou... dat valt te bezien. Ik zou dat sowieso niet doen als je het origineel al hebt gespeeld.

Verwassen pyjamabroek

Anders dan de recente 3DS-remake van Majora's Mask, die je nu fraaier dan ooit op een handheld kunt spelen, is de 3DS-remake (eigenlijk is het meer een port) van Xenoblade Chronicles met z'n lagere resolutie gewoon een verwassen pyjamabroek-versie van het origineel. Dat is verklaarbaar gezien de N64 en Wii waar de games oorspronkelijk op verschenen, maar toch, het blijft een wat teleurstellende downgrade (ook de optie voor Japanse stemmen is uit het spel gehaald en je kunt de menu's op het touchscreen niet eens met aanrakingen bedienen!).
Wanneer je het origineel al in huis hebt, zou ik dus zeggen: ga die lekker (nog een keer) spelen; voor de extra's op de 3DS hoef je het in elk geval niet te doen. Je kunt een aantal 3D-modellen van personages en muziekstukken ontgrendelen, of de amiibo van Shulk tegen je New 3DS drukken om de hele zooi ineens te ontvangen. Tja.

> **"Deze 3DS-remake is met z'n lagere resolutie gewoon een verwassen pyjamabroek-versie van het origineel."**





Heerlijk klein

Toch, de kans dat je het originele Xenoblade Chronicles nooit hebt gespeeld, is natuurlijk groot, want toen die game in 2011 voor de Wii verscheen, was ie door de beperkte leveringen al snel zeldzaam als een Dorpsbewoner (ik bedoel de amiibo).
Wat dát betreft is de New 3DS-versie een mooie kans om alsnog te genieten van deze Japanse 3D-RPG die wat mij (en elke andere speler met smaak en verstand) betreft geldt als een absoluut hoogtepunt in het genre.
De game is, zoals gezegd, GROOT. De hele wereld is gebouwd op de lichamen van versteende giganten, en je voelt je heerlijk klein tussen de imposante bergwanden die zonder pop-up en frameratedrops in beeld verschijnen, terwijl je vrijelijk over weidse velden zwerft om je non-lineaire weg te vinden door een verhaal met best coole plotwendingen. Al even groot is het aantal quests, uitdagingen en verstopte dingetjes. Als je de game een beetje grondig wil spelen, ben je er zo tachtig uur mee zoet.



Grootste ster

De grootste ster van het spel is en blijft het battlesysteem, dat werkt met directe actie, maar door de keuzemenu's en cooldowns toch ook weer de strategische diepgang van de turn-based battles uit oer-RPG's biedt. Doordat Shulk met zijn superzwaard kan zien wat een vijand in de toekomst gaat doen en daar steeds op moet anticiperen, mag dit vechtsysteem zelfs uniek heten.
Op moment van reviewen heb ik de game nog niet helemaal uitgespeeld (daarvoor is ie gewoon te groot) en ik weet ook niet of ik dat nog ga doen, maar ik ben na zo'n twintig uur in dit avontuur wel weer diep onder de indruk geraakt van Xenoblade Chronicles. De wat mindere graphics zijn dan natuurlijk al lang geaccepteerd.
Ben je liefhebber van Japanse RPG's en niet bekend met het origineel, dan durf ik je met een gerust gemoed te adviseren een New 3DS speciaal voor deze game aan te schaffen.

weetje • weetje

De port van Xenoblade Chronicles is gedaan door Monster Games, een Amerikaanse studio die is gespecialiseerd in racegames als NASCAR Heat en Excitetruck maar voor Nintendo ook de port van Donkey Kong Country Returns (van Wii naar 3DS) verzorgde.

SCORE 68

Xenoblade Chronicles is een immens grote game en zo'n beetje het beste wat je in het Japanse 3D-RPG-genre kunt spelen. Aan de andere kant: deze port is lelijker dan het origineel, en voegt er niets zinvols aan toe.

JURJEN



Als je gaat rushen en veel extra's overslaat, moet je binnen veertig uur het eind kunnen halen. Maar waarom zou je?

40-80 UREN

12

BASICS
JAPANSE ACTIE-RPG
MONOLITH SOFT / MONSTER GAMES / NINTENDO
1 SPELER
2 APRIL 2015

DRAGON BALL XENOVERSE



Dat Samuel z'n neus graag in Japanse zaakjes steekt, is ondertussen wel bekend. Wisten jullie echter ook dat zijn J-verslaving al op jonge leeftijd werd veroorzaakt door een anime-serie genaamd Dragon Ball?



Stenen pilaar... zucht... da's heel wat jaren geleden dat vrouwen dat na afloop tegen me zeiden...

REVIEW

PS4 PS3 XBOX 360 XBOX ONE PC

De peetvader van de anime-series, Dragon Ball Z, wordt nog weleens bekritiseerd voor het niet veel meer zijn dan geschreeuw, spier- en vuurballen. En ergens is die kritiek terecht, natuurlijk, maar die dingen zijn niet waar de fans per se voor kijken. Nee, de liefhebbers kijken Dragon Ball Z voor alles wat tussen het gekrijs en de lichtstralen in gebeurt: namelijk de flitsende, hyperactieve, bijna onmogelijk bij te houden actie.
De vloek van Dragon Ball op gamesgebied is dan ook dat alles aan de franchise schreeuwt 'dit is perfect videogamemateriaal!', maar dat het bijna onmogelijk is om die teleporterende battles nauwkeurig interactief te maken. Hoe wil je met een pookje en een paar knopjes immers de intensiteit van zo'n honderd slagen per seconde nabootsen? Ja, niet dus. Gewaardeerde titels als Budokai 3 wisten van de franchise een degelijke fightinggame te maken, maar raakten daarmee de snelheid en schaal van Dragon Ball kwijt. Games als Raging Blast 2 daarentegen wisten de cinematografische impact van de anime vast te pakken... maar ten koste van de gameplay.

Kamehameha

XenoVerse is, naar mijn mening, de allereerste échte Dragon Ball Z game. Het is de eerste game die je werkelijk (enigszins) het gevoel geeft deel te nemen aan zo'n bovennatuurlijk gevecht op leven en dood tegen genocidale buitenaardse wezens. En dat zonder concessies te doen aan de gameplay!
Is de actie volledig 3D met een grote nadruk op gevechten in de lucht? Jazeker, en dat met een besturing en controle die tussen een gerespecteerde vechtgame en iets als Dynasty Warriors in zit. Met de linker schouderknop vlieg je naar je vijanden toe, met de rechter schouderknop kun je alle iconische superaanvallen uit de serie oproepen, en met de overige knoppen kun je schoppen, slaan, schieten en teleporteren.
Na slechts enkele minuten oefenen, sloeg ik een Saibaman twaalf keer voor z'n bek, alvorens ik 'm vijftig meter de lucht in trapte. Met één druk op de knop teleporteerde ik naar 'm toe, waarna ik hem met beide vuisten weer keihard naar beneden sloeg alsof ie een lekke volleybal was. Zijn impact op de grond creëerde een krater, en nog voor hij kon opstaan, maakte ik het gevecht af met de wereldberoemde kamehameha-straal. Oh, wow, dat voelde goed. Dat voelde zó goed. En dat alles in slechts luttele seconden.

> **"Alles wat ik wil van een Dragon Ball game zit hierin."**



Vernietiging

Alles wat ik wil van een Dragon Ball game zit hierin, zoals een sterke online multiplayer, met gevechten tot zelfs drie tegen drie. En een nieuw verhaal (godzijdank) dat toch ook nog de hoogtepunten van de serie weet mee te pakken. En (eindelijk!) een uitgebreide character creation modus, waarin je kunt kiezen uit vijf rassen (van Saiyans tot het Frieza-ras) en ze kunt aankleden met bijna elk herkenbaar kledingstuk dat in de serie voorbij is gekomen. De game heeft zelfs een MMO-achtige hub waarin je kunt 'chatten' met andere spelers en missies kunt aannemen om je personage sterker te maken.
Ik vind het jammer dat enkele belangrijke personages missen in het verdere gigantische aanbod, en ik betreur dat we nog steeds 'slechts' kleinschalige vernietiging kunnen aanrichten en geen hele bergen kunnen wegvagen, maar verder is dit dé Dragon Ball Z game. Het speelt als een tiet, het heeft belachelijk veel fan service (Super Saiyan 4 Gogeta! Woohoo!) en het belangrijkste: het voelt gewoon als Dragon Ball Z.



weetje • weetje
De slechterik in XenoVerse is de compleet nieuwe demoon Demigra, die samen met zijn twee tijd manipulerende hulpjes met de officiële tijdlijn zit te kloten. Het is aan jou om de tijdlijn te herstellen en Demigra uiteindelijk te desintegreren.

Dit is dus een game voor de fan. Als jij iemand bent die, net als ik, dusdanig veel van de franchise houdt dat je in de lach schiet wanneer je ziet dat je alle houdingen van de Ginyu Force kunt nadoen in de hub wereld, dan snap je het cijfer. En anders mag je er twee punten van aftrekken.

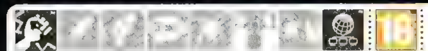
SCORE 80

Als je géén fan bent van Goku en z'n vrienden, dan zal je XenoVerse totaal niet begrijpen en hoogstens enigszins gecharmeerd raken van het flitsende vechtsysteem. Voor iedereen die nog altijd graag met z'n handen de Kamehameha-houding aanneemt, is dit een droomgame!

SAMUEL



Het verhaal kost je een uurtje of tien als je een beetje kunt matten, maar wie alles wil verzamelen en online z'n Kaio-ken wil laten zien, is misschien wel maanden zoet!



10+ UREN

BASICS
FIGHTINGGAME
BANDAI NAMCO GAMES
1 - 6 SPELERS
OUT NOW

SCREAMRIDE

Ken je de achtbanen van Walibi Holland inmiddels op je duimpje? Geen zin om Eftelingpunten te sparen tot je een ons weegt? En ligt Disneyland Parijs net te ver weg? Geen nood: Screamride brengt het pretpark gewoon naar de TV. Graddus bracht een bezoekje... aan zijn eigen huiskamer.

Er was eens... een attractiepark genaamd ScreamWorks. In deze kunstmatige testomgeving wordt belangrijk wetenschappelijk onderzoek geleverd. Want hoeveel stress en opwinding kan het menselijk lichaam nu precies aan? Dit gebeurt aan de hand van drie onderdelen: Screamride (achtbaanritjes), Demolition (verniel-je-suf) en Engineer (bouw-erop-los). Om beter inzicht te krijgen in dit opmerkelijke experiment, sprak ik een van de achterlijk ogende testfiguren. Is ScreamWorks klaar voor massabezoek?

Wat voor achtergrond moet je als testpersoon in ScreamWorks hebben?

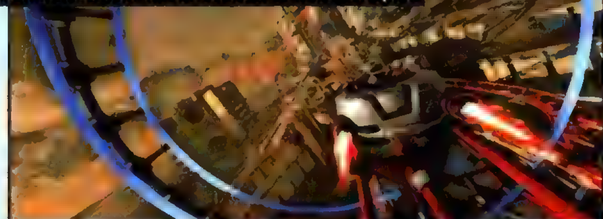
Maakt niet uit. Zo werkte ik hiervoor als hamburgerflipper bij concurrent Theme Park, maar is Peter-Jan Diederik - die slungel met die holle blik - afgestudeerd dobbelsteeninspecteur. Wat ons in feite samenbrengt, is een zucht naar sensatie. Spanning. En gevaar.

Hmmm, klinkt opwindend. Wat doen jullie hier precies?

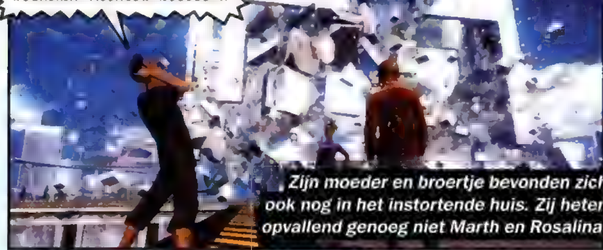
In het kort zijn we op zoek naar de menselijke grenzen. Hoeveel kurkentrekkers kunnen er bijvoorbeeld in een achtbaan, voordat je gaat kokhalzen? Dat soort shit.

Duidelijk. En dat alles aan de hand van drie disciplines, niet?

Klopt. Allereerst Screamrider, een test in snelheid en controle waarbij je een achtbaanwagentje op de rails moet houden, onderwijl kwistig gebruik makend van boosts en turbo's. Ten tweede Demolition, waarbij we plaats nemen in een soort grote knikker die vervolgens tegen gebouwen wordt aangekwakt. Hoe meer destructie, hoe meer punten! En dan is er nog Engineer, waarin je je eigen attracties construeert; het liefst zo spectaculair mogelijk!



Pas in het jaar 2345 vond de NS een manier uit om hun treinverkeer wat effectiever te laten verlopen.



Zijn moeder en broertje bevonden zich ook nog in het instortende huis. Zij heten opvallend genoeg niet Marth en Rosalina.



Het protest over de bouw van een Bijlmer-achtige woonwijk middenin een pretprak, bleek niet zonder reden.

"Construeer je eigen attracties; het liefst zo spectaculair mogelijk!"

Cool! Wat is je favoriet?

Ik weet in ieder geval wel wat ik het minst leuk vind: Screamrider. Het gegeven dat je op rails zit en slechts minimale controle hebt, maakt dit onderdeel verrassend saai. Gelukkig zijn Demolition, en met name Engineer leuker. Al hebben die weer hun eigen problemen.

Oh? Vertel.

Nou, de besturing in Demolition is bijvoorbeeld behoorlijk clunky. Niet wat je wil wanneer je een doelwit ter grootte van een speld in een hooiberg probeert te raken, helemaal omdat diepte inschatten zo lastig is. In Engineer is het dan weer frustrerend om erachter te komen dat je achtbaan nét te lang of te stijl is, en je de complete lay-out moet veranderen. Maar als het dan eenmaal 'klikt'... Ja, dat soort momenten zijn toch wel de reden dat ik voor ScreamWorks werk.

Thanks! Weet je, je komt veel minder debiel over dan je uiterlijk doet vermoeden...

Grappig, dat zei mijn moeder laatst ook! Maar als je me nu wil verexcuseren: ik moet mezelf nog te pletter gooien tegen een wolkenkrabber. Wooohoooo!!! ★

weetje - weetje

Meer pretparkvermaak? Je wordt dit jaar op je wenken bediend, met onder andere Rollercoaster Tycoon World, Coaster Park Tycoon en Theme Park Studio!

SCORE 70

Screamride is leuker dan de draaimolen, maar stommer dan de Python. Een beetje tussen de botsautootjes en de wildwaterbaan in, dus. Toch, met een mid-prijsje op zowel de Xbox 360 als One, biedt dit pretpark voldoende vertier. Al is het helaas minder extreem dan het concept belooft.

GRADDUS



Met name in de Engineer-mode kunnen creatieve thrillseekers de nodige uurtjes kwijt.

15 UREN



BASICS
CONSTRUCTION/MANAGEMENT-SIM
FRONTIER DEVELOPMENTS / MICROSOFT STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

FINAL FANTASY TYPE-0 HD



HD remakes van Xbox 360 en PS3 games komen regelmatig voor, maar Final Fantasy Type-0 is van origine een PSP game. Dat kan toch nooit werken, zo'n oude handheld game op de nieuwe consoles? Florian geeft het antwoord.


Beetje X-benen, dat grietje. Ik heb ooit een vriendin gehad met O-benen. Bleek dat ze in haar vrije tijd olifant reed.

De kans is groot dat je Type-0 nooit hebt gespeeld. De game kwam in 2011 uit in Japan maar is nooit gereleased in Europa. Het spel was destijds een gigantische hit in Japan, en het is cool dat wij westerlingen Type-0 nu ook kunnen proberen, maar hadden we niet liever een PSP release gehad in 2011?

Duistere FFVIII

Type-0 begint met de uitleg over een gigantische oorlog en daarbij valt meteen op dat deze game een stuk serieuzer en rauwer is dan we gewend zijn van de FF games. De stijl komt het dichtst in de buurt van een soort duistere FFVIII. De CGI filmpjes hebben een visuele upgrade gehad en zien er op de PS4 prima uit; verwacht niet dezelfde kwaliteit als in recente FF games, maar je merkt niet dat het opgerekte PSP filmpjes zijn. De eerste keer dat je daadwerkelijk gameplay te zien krijgt, is dat echter een ander verhaal. Ik schrok wel effe van de simpele omgevingen, characters en textures. Aan de andere kant, als je nagaat dat deze game een PSP titel was, is het eigenlijk best knap wat Square Enix hier heeft geflikt. Voor een PS4/ Xbox One game ziet het er inderdaad niet best uit, maar voor een PSP game is het prachtig. Heel dubbel, maar gelukkig verdwijnt het gevoel na een uurtje spelen, want de gameplay is fantastisch!

Real-time battles

In Type-0 kies je een party van drie uit de in totaal veertien beschikbare characters. Deze personages, die je al snel ontmoet, hebben allemaal hun eigen specialiteit. Zoals gebruikelijk kun je kiezen uit weapon attacks en magic attacks, maar in plaats van dat elk magic character alle spells kan gebruiken, zijn ze in Type-0 verdeeld over de personages en daarom zal je regelmatig van party moeten wisselen om bepaalde vijanden te kunnen verslaan. Hierdoor blijf je alle characters gebruiken, waardoor ze levellen en nieuwe skills vrijspelen. Ook kies je hier je attacks en magic spells niet uit een menu, maar zijn ze gelockt onder de knoppen van je controller. Vierkantje is bijvoorbeeld attack en driehoekje is een magic spell. De battles zijn dan ook niet turn-based, maar volledig real-time en hebben veel weg van action games. Toch blijven het strategische gevechten, want puur button bashen is geen optie. Je moet je aanvallen en het switchen van characters timen en ook precies op het juiste moment blocken of wegrollen. De snelle battles zullen voor doorgewinterde fans effe wennen zijn, maar als je het onder de knie hebt, is het moddervet!

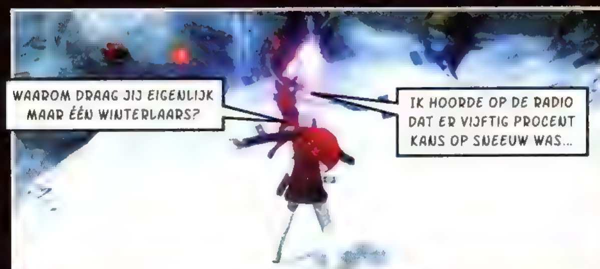
> **"De gameplay staat als een huis en dat maakt 't voor fans toch wel een verplicht nummertje."**



Hapklare brokken

Type-0 is zeker voor een PSP game aardig groot. Er zit een shitload aan content in en het loont zelfs om de game meerdere keren uit te spelen, maar je merkt wel dat het spel is ontworpen voor een handheld. De missies bestaan uit kleine hapklare brokken en dat werkt uiteraard heel goed als je effe een kwartiertje in de trein zit, maar thuis op de console is dat toch wel jammer.

De A.I. van de overige twee characters in de battles is niet bepaald indrukwekkend, de camera werkt af en toe niet mee, de game zit vol met invisible walls en niet alle personages zijn even boeiend, maar dat is allemaal niet zo heel belangrijk. De gameplay staat als een huis en dat maakt 't voor Final Fantasy fans toch wel een verplicht nummertje.



NIEUW IN DE HD REMAKE

Buiten de betere graphics heeft Square Enix de besturing en de camera een flinke upgrade gegeven. Daarnaast is er een nieuwe easy mode en zijn er wat extra items, magic en outfits voor de characters.

REVIEW | PS4 | XBOX ONE

SCORE 80

Het is jammer dat we hier nooit een PSP release hebben gehad van Final Fantasy Type-0, maar deze HD remake voor de consoles is een goed alternatief!

FLORIAN



Na een uurtje of vijftig heb je de game wel uitgespeeld, maar dan begin je waarschijnlijk gewoon weer opnieuw.

50 UREN



BASICS
RPG / ACTION
SQUARE ENIX / HEXADRIVE
1 SPELER
OUT NOW

ZOMBIE ARMY TRILOGY

In de zelden verschijnende rubriek 'co-PU-latie' spelen twee of meer redacteuren gezamenlijk een game, waarbij ze hun (bloedserieuze) mening geven over de co-op gameplay van het betreffende spel. Deze keer strijden Graddus en Tjeerd tegen een leger van Nazi zombies.



Jahaaa, nazi's, zombies, ontploffende hoofden en een nu al legendarisch hilarische speech ('das fatherreich will NOT fall!') van good old Adolf. Klinkt Zombie Army Trilogy niet als de beste game ooit?

'Good old Adolf'? Er zijn mensen voor minder kaalgeschoren, hoor. Maar ik ben het met je eens. Dit lijkt echt weer een ouderwetse gamers-game: weg met het realisme, gewoon koppen snellen, nazi-style. Maareuh, Graddus, wist je trouwens dat dit een indie is?

De PlayStation 2-achtige graphics gaven me al een Eva Donkerbraun vermoeden, ja... Gelukkig draait die shit steady op 60 fps. En da's nodig ook, aangezien het de tactische souplesse van 'grote broer' Sniper Elite mist: deze spin-off kent meer chaos dan Operatie Barbarossa!

VERDORIE, DIE GASTEN WERKEN SAMEN ALS EEN GEOLIEDE MACHINE!

DIT ZIJN DE VERENIGDE NAZI'S

HAKENKRUIZEN EN OGEN

De eerste twee delen kwamen al uit op de PC en zijn nu samen met het derde deel dus ook verkrijgbaar voor console. Leuk hoor, maar helaas zie ik nog genoeg haken(kruizen) en ogen. Vind je bijvoorbeeld niet dat de clunky controls om een muis en toetsenbord smeken? Zeker met die zombies die dronken alle kanten op waggelen.

En het verhaal... Pfff, flinterdun. In feite bestaat de campaign uit niets meer dan vijftien repetitieve chapters van ongeveer een uur lang, waarin je knalt, knalt en nog eens knalt. De co-op is dus waar het te halen is. Er gaat immers niets boven mijn übermenselijkheid showen met een dikke killstreak!

Ja, dat maakt de game toch wel leuk: dat we samen spelen, maar dat je niet echt in Mein Kamp zit. Het maakt het tevens competitiever en dat heeft het spel ook wel nodig. Ik durf zelfs te stellen dat de game zonder co-op een stuk minder... uhm... führig is.

Klopt. En die graphics, man. Wat een Rommeltje. Maar goed, het is vermakelijk, en dat is uiteindelijk waar het om draait. Weet je wat het leukste is? Die domme zombies naar je toe lokken, een handgranaatje gooien en BLAM: nazi-Göhring! Mijn record staat op 27 van die zwijnen tegelijk.

HAHA, DIE CHICK SCHIET NET ZO ALS ZE INPARKEERT.

MMMM... DAT EINDIGT TOCH ALTIJD MET EEN KNAL?

Ha! Ik had net een killstreak van 36!

Pfff, ik had er in de singleplayer één van 101. Daarnaast heb ik al de helft van alle verborgen goudstaven gevonden! Yep, ik ben inmiddels een echte Derde Rijkaard...





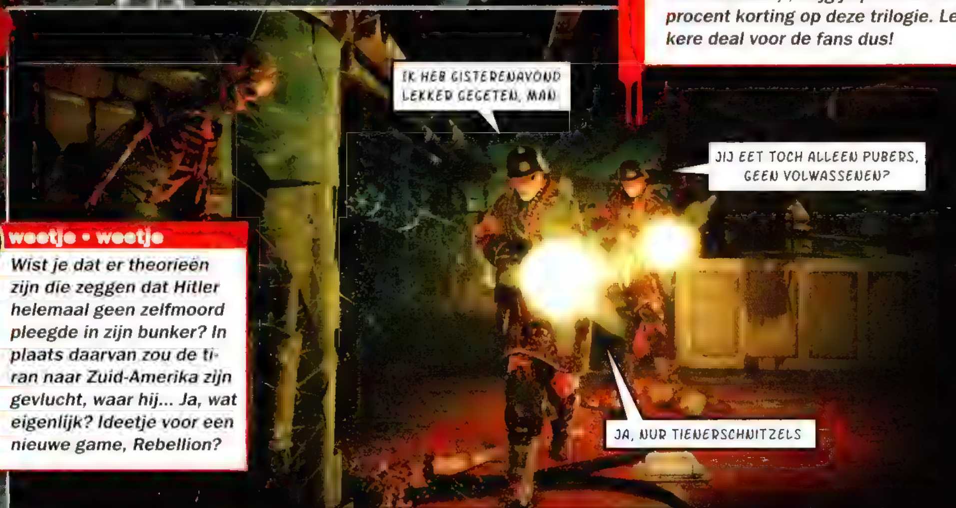
OOGST DE BALLEN VAN HITLER

Yes! Aan het einde van Zombie Army Trilogy kun je eindelijk Hitler doodknallen. Een terechte beloning, want in de rest van de game heb je tegen die tijd wel genoeg spookgeneraals van de führer naar het hiernamaals geblaft. Met het killen van Adolf zet Rebellion overigens een mooie traditie voort. Zo was er in Sniper Elite V2 al de Kill Hitler-DLC en in Sniper Elite 3 de DLC Hunt the Grey Wolf, waar je de besnorde oppernazi op zeven verschillende manieren van kant kon maken... onder andere door hem met chirurgische precisie van z'n scrotum te ontdoen.



weetje • weetje

Als je de vorige delen van Nazi Zombie Army bezit (er zijn er zo'n half miljoen van verkocht!) , krijg je per deel 33 procent korting op deze trilogie. Lekkere deal voor de fans dus!



"NU WE EEN TIJDJE ONDERWEG ZIJN, MOET IK STIEKEM OOK ZEGGEN DAT IK HET GEWOON EEN KUTGAME VIND."



weetje • weetje

Wist je dat er theorieën zijn die zeggen dat Hitler helemaal geen zelfmoord pleegde in zijn bunker? In plaats daarvan zou de tiran naar Zuid-Amerika zijn gevlucht, waar hij... Ja, wat eigenlijk? Ideetje voor een nieuwe game, Rebellion?

SCHINDLER'S LIST?



Nou Tjeerd, ik weet niet hoe het met jou zit, maar na twee levels heb ik 't trucje eigenlijk wel gezien. Drie verschillende vijanden, slechte hit-detection, saaie levels: blegh. Daarbij haal je me voortdurend uit m'n concentratie met je gekamp. Gebruik die granaten en shotgun nou eens!



Zoals jij jouw granaten gebruikt zeker! Ik heb al een paar van die dingen moeten koppen terwijl ik nazi-kont liep te schoppen. Friendly fire staat aan! Man, jij zou Hitler nog niet eens herkennen als er een klein besnord dictatortje Sieg Heil in je gezicht stond te blèren.



Je klinkt alsof je er geen Heil meer in ziet...



Ach, met jouw gestuntel heb ik wel plezier gehad, maar nu we een tijdje onderweg zijn, moet ik stiekem ook zeggen dat ik het gewoon een kutgame vind. Het eerste half uur was nog geinig, maar de ongeïnspireerde omgevingen en de soort van eeuwige Horde-modus kunnen me gestolen worden. Jammer, maar voor mij belandt dit spel snel in de Holokast.

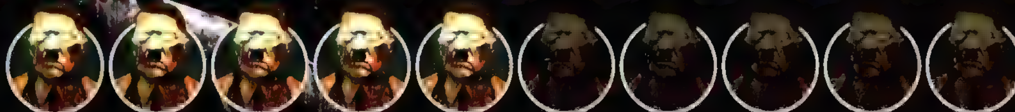


Het valt mij ook vies tegen. Waarom heeft Rebellion geen Schindler's List bedacht om het wat gevarieerder te maken? Weet je wat, ik ben er helemaal klaar mee: auf Wienerschnitzel!



Ik hou 't op Swastikka Masala... ✖

SCORE



EVOLVE HUNTER'S QUEST

GRATIS

Toen Jan nog lid was van Scouting (gniffel) was hij districtskampioen Vier-Op-Een-Rij (proest). Match 3 spelletjes zijn logischerwijs dus een makkie voor hem, helemaal als het een spin-off betreft van een vette, nieuwe game.

Prijs €0,00

De Evolve review van de (b)aardige Nino vond je niet in de PU, maar alleen online op PU.nl. Waarom niet in papieren vorm vraag je je wellicht af? Nou, om de simpele reden dat we de finale versie van het spel pas een paar dagen voor release van de uitgever kregen. En dan hadden we die review pas drie weken later kunnen publiceren en dat doen we niet. You win some, you lose some...

De vier-tegen-een multiplayer shooter van de makers van Left 4 Dead scoorde overigens een klinkende 80 en inmiddels hebben we al heel wat jachtsessies achter onze kiezen. Speel jij óók Evolve, dan ben je een onvruchtbaar uilskuiken als je niet als de wiedeweerga Evolve: Hunter's Quest installeert. En ook als je gewoon een grappig, gratis Match 3 spelletje wilt spelen, kom je met E: HQ een heel eind.

Toch... die naam Evolve... ik heb daar associaties mee. Ik denk dan aan een vrouw die klaarkomt of een eisprong heeft. Sorry.



Inderdaad, je hebt Jagers en Neegers...

Beeldvullende monsters

Match 3 spelletjes vind je bij bosjes in de app stores. Van Candy Crush tot Bejeweled en van Marvel Puzzle Quest tot Jelly Splash. E: HQ volgt dat principe een op een, maar heeft de bekende gameplay helemaal opgetuigd in het gevaarlijke Evolve universum.

Net als in de 'echte' game speel je met vier Hunters in verschillende klassen en die worden vertegenwoordigd door een eigen icoontje en dito kleurtje. Verbind drie dezelfde gems en je ziet de Hunter in kwestie zijn of haar wapen afvuren. Natuurlijk zijn combinaties van vier of vijf gems nog beter, zijn er speciale combo's, kun je je wapens en skills upgraden en maakt het verschil of je (turn-based) tegen 'gewoon' buitenaards wild life knokt of tegen een beeldvullend monster.

Hou er rekening mee dat je vijanden terug vechten - wat bij jou schade oplevert - en er verschijnen steeds meer monster icoontjes op de grid waardoor het lastiger wordt om combinaties te maken.

> "Een prima kruisbestuiving die leuker uitpakt dan vooraf gedacht."

Wat een overmacht! Dat wordt een eitje. Alsof Amerika Vietnam gaat veroveren, alsof Rusland Afghanistan binnenvalt, alsof het Romeinse rijk een klein Gallisch dorpje inneemt... uuuh... iemand betere voorbeelden?



Flappen

De game vraagt behoorlijk wat tactiek. Zaak is bijvoorbeeld om niet meteen voor de in beeld verschijnende 4 of 5 combo te gaan, maar deze op te sparen voor een confrontatie met een grotere freak.

Daarnaast is het belangrijk welke Hunter je wanneer inzet. Je Medic wil je levend houden, want die kan gevallen teamleden opnieuw tot leven wekken. Zolang er maar één Hunter alive is, kun je nog steeds winnen, maar het is makkelijk als je team op volle sterkte is en blijft.

Natuurlijk kun je flappen trekken (ergo: met echt geld premium currency kopen) om gevallen wapenbroeders en -zusters te 'reviven' of om vooraf aan een gevecht een extra bonus te krijgen. Mijn tip: ga gewoon lekker veel (her)spelen en dan verzamel je op den duur ook genoeg van deze credits.

Meesterpunten

Noemenswaardig is dat deze game eigenlijk als *companion app* bedoeld is en het 'grote' Evolve aanvult én ondersteunt. Tijdens het spelen van Hunters Quest laten monster zo nu en dan kistjes vallen met heuse Master Points. Deze punten kun je inzetten voor de skills van je Hunters in de PS4/X1/PC game Evolve. Denk nu niet dat als je deze game speelt, je meteen de baas bent in Evolve, maar je kunt tot tien procent bonus scoren voor health, accuracy, damage en ga zo maar door.

Hunter's Quest is zo een prima kruisbestuiving, die leuker uitpakt dan ik vooraf had gedacht.

SCORE 78

Verplichte kost als je Evolve in huis hebt gehaald, en zo niet, dan staat Hunters Quest ook als losstaande Match 3 game prima zijn monstertje... eh, mannetje.

JAN



Prima voor onderweg of om de tijd te doden tijdens het installeren van een Day One patch van 3 Gigabyte...

15+ UREN



BASICS
MACH 3 GAME
IOS, ANDROID, WINDOWS PHONE
2K
1 SPELER
OUT NOW

GAME WIRE®

PLAY MORE

NO PHOTOGRAPHY

WWW.GAMEWIRE.NL

OOK GESPEELD

OMDAT OOK WIJ OP DE KLEINTJES LETTEN

MACHTIGE VROUWEN EN MANNEN



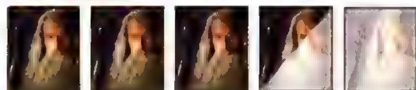
Heroes of Might & Magic III – HD Edition is met recht een klassieker, maar ook behoorlijk gedateerd... qua vormgeving. Back in the days was het al een geworstel met menuutjes en schermen vol teksten maar door de **diepe en veelzijdige gameplay** nam je dat allemaal wat graag op de koop toe. Maar ik installeerde deze HD versie (die er nog steeds niet heel mooi uitziet) op mijn iPad, beet door de zure appel heen en vermaakte me toch weer kostelijk met de dik belegde HoM&M gameplay.

Qua content hoef je je niet te vervelen: met **zeven verschillende campaign scenario's en 48 skirmish speelvelden** ben je in je eentje al dagen, zo niet weken onder de pannen. Heb je nog meer puf, dan kent de game bovendien local multiplayer.

De PC-versie heeft een streepje voor: hier heb je toegang tot de map editor om je eigen speelvelden te maken.

De mix tussen fantasy, RPG en strategie heeft nog altijd niets aan kracht ingeboet. Goed voor nostalgie-minnende gamers én nieuwkomers die willen weten waar zoveel moderne games de mosterd vandaan halen.

SCORE:





Titel: Heroes of Might & Magic III – HD Edition
Platform: Android, iOS, PC
Prijs: € 9,99 - € 14,99

35+ GAME



Opgegroeid in de jaren tachtig? Dus je weet wie Inspector Gadget is? **Je hebt ook wel eens vrouwen met schaamhaar gezien?** En je haalde je eerste diepe gamebelevingen op de 8-bits NES? Vier keer ja? Dan is de nieuwe indiegame Castle in the Darkness je op het strammer wordende lijf geschreven.

Weet je het nog? Hoe je dwalend door de uitgestrekte platformwerelden van Castlevania II: Simon's Quest en Metroid ergens een blokje vernietigde om een geheime ruimte te ontdekken? Of hoe je een item veroverde dat je toegang gaf tot een heel nieuw gebied? Qua spelstructuur en avontuurlijke gevoelens levert Castle in the Darkness precies dat soort dingen! Is het niet geweldig?
Okay, natuurlijk grepen (relatief) nieuwe indiegames als La-Mulana, Cave Story en Shovel Knight ook al terug op dat soort structuren en gevoelens. **Maar Castle in the Darkness heeft meer. Zoals humor.**

Je ziet bijvoorbeeld zo'n buis uit Mushroom Kingdom, met daarbij de waarschuwing dat je er niet in moet springen. Doe je het toch, dan ga je dood. Iets verderop kom je zo'n hartversterkend Zelda-elfje tegen. Alleen brengt dit exemplaar je schade toe.



De bottenwerpende skeletten uit Castlevania, de one-hit kill spikes uit Mega Man, de Gargoyle uit Gargoyle's Quest, ze zijn er allemaal, alleen dan vaak nét iets anders dan je ze herinnert.
Castle in the Darkness speelt met de herinneringen en verwachtingen die gedurende onze kinderjaren in onze zielen beklijfden, en dat is een groot deel van de fun. **Maar ook los van jeugdsentiment is dit gewoon een goed spel.**

Ja, de game is uitdagend, natuurlijk, maar je hoeft niet bang zijn voor een Super Meat Boy-achtige aanslag op je behendigheid, zenuwen en geduld. Castle in the Darkness biedt plenty savepunten, en **elk 'probleem' heeft een haalbare oplossing.**
Zo moeilijk en frustrerend als sommige delen van Castlevania II en Metroid wordt het in elk geval nooit. Gelukkig niet. Want die tijd hebben we wel gehad.



Titel: Castle in the Darkness
Platform: PC
Prijs: € 5,99

SCORE 88

HAKKEN ZONDER NA TE DENKEN... OF NADENKEN ZONDER TE HAKKEN!

Titel: **Dynasty Warriors 8: Empires**
Platform: PS3 / PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 49,99 (€ 39,99 voor de PS3-versie)



De gaten in mijn videogame-kennis werden duidelijk toen ik dacht dat Empires een tweede uitbreiding was voor de gigantische Musou-game Dynasty Warriors 8, maar in feite is het **een standalone spin-off die zich meer focust op de politiek en strategie achter de flitsende oorlogen** dan op de daadwerkelijk actie.

Begrijp me niet verkeerd, ook in Empires kun je met 80+ verschillende personages op honderden soldaten per level inhakken tot je een ons weegt, maar het hoeft niet. Je kunt er namelijk ook voor kiezen om een heerser (of strateeg) te worden, wat inhoudt dat je uren plezier zult hebben aan het managen van je rijkdommen en je legers, het vormen van allianties en het verklaren van oorlog aan buurlanden via een heleboel menuutjes. De Dynasty Warriors games hebben altijd al net zoveel om Chinese geschiedenis en mythologie gedraaid als om hersenloze actie, maar deze Empire spin-off is dus **ideaal voor hen die vooral gefascineerd zijn door de historische kant van China's oorlogrijke geschiedenis**. Als je een beetje degelijk speelt als heerser, dan hoef je dus nooit voet op het slagveld te zetten.





Persoonlijk ben ik geen grote fan van al dat tactische geregel (ik rijg liever hele legers aan m'n speer) dus **ik genoot het meest van het hack & slash werk...** al was dat allemaal wat kariger dan in het puur actie-georiënteerde Dynasty Warriors 8: Xtreme Legends.
Wat ik in feite probeer te zeggen, is dat ik nooit de politiek in moet maar het waarschijnlijk wel ver zou schoppen in het leger.

OORDEEL:



FOUTE TITEL

Titel: **Ace Combat Assault Horizon Legacy+!**
Platform: 3DS
Prijs: € 39,99





En de prijs voor debielste speltitel gaat deze maand naar... Ace Combat Assault Horizon Legacy+! Laten we eens kijken waar die titel deze dubieuze eer aan te danken heeft!

1 Aanstellerij. Man man, wat een aanstellerij. Dus deze Ace Combat is niet alleen Assault en Horizon maar ook nog eens Legacy en, eh, 'plus'? Waar is de tijd gebleven dat een sequel nog gewoon een cijfer achter de titel kreeg? En dan is dit ook nog niet eens een sequel!

2 Verwarring. Anders dan de titel suggereert, is Ace Combat Assault Horizon Legacy+ helemaal geen sequel of prequel van de Ace Combat Assault Horizon die in 2011 voor PS3 en Xbox 360 verscheen, maar een doorgefokte remake van Ace Combat 2. Nou was dat helemaal geen verkeerd spel, en ACAHL+ is dat dus ook niet, maar, kom op man, die titel!

3 Misleiding. Mocht je het idee hebben dat ACAHL+ een nieuwe game is (zo wordt ie door Nintendo wel een beetje gepresenteerd): mooi niet dus. Want ACAHL+ is gewoon dezelfde ACAHL die in 2011 voor de 3DS verscheen, maar dan met wat extra's.

4 Zuinigheid. De 'plus' in de titel verwijst naar extra vliegtuigen met skins van personages als Mario, Pac-Man en Star Fox. Best leuk hoor, maar als 'plus' toch ook wel weer een beetje zuinig. En je moet dus wel gewoon veertig euro voor deze titel betalen!

OORDEEL:
Geen slecht spel, maar de titel belooft meer dan je krijgt voor je veertig euro.



OP Z'N GRIEKS



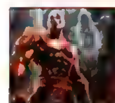
Titel: **Apotheon**
Platform: Mac / PC / PS4
Prijs: € 14,99

Je hebt ze vast wel eens achter glas gezien in musea; die prachtige, verweerde, goudgele Griekse vazen met daarop zwart-wit geverfde afbeeldingen van **veldslagen, mythen en andere fantastische vertellingen**. Apotheon neemt die visuele stijl een op een over en maakt daar een sfeervol platform-action-adventure van, met een vleugje RPG.

In deze game hebben de Goden de mensheid in de steek gelaten. Geen zon meer, geen vruchtbare grond alleen chaos en oorlog. Aan de speler in de hoedanigheid van de legendarische krijger Nikandreos om daar het spreekwoordelijke stokje voor te steken, al is dat stokje in dit geval een speer, zwaard of knots. Al rennend, springend, knokkend en explorerend vergaar je namelijk betere harnassen en wapens om de keur aan vijanden aan te kunnen. Al vrij snel verdien je een schild om pijlen mee af te ketsen en vijandelijke klappen te counteren.

Op ieder gewenst moment kun je wisselen tussen je wapentuig. Sterker, dat moet wel, want je schild en wapens zullen op den duur breken. Maar in de verschillende gebieden die je aandoet, kun je nieuwe gear kopen.
Je reis is fraai: alle bekende gebieden, monsters en Goden uit de Griekse mythologie passeren de revue. Vijanden kennen steeds andere gedragingen waardoor je je manier van knokken aan moet blijven passen. Eindbaasgevechten zijn memorabel. Het is daarom extra jammer dat de besturing wat clunky aanvoelt. Voor de rest is deze indiegame **een instant Griekse klassieker** die je eerder al gratis kon binnen hengelen bij een PS+ abonnement. Maar die 15 euro die je daarna betaalt, is de game ook dubbel & dwars waard!

OORDEEL:


+


VERSCHRIKKELIJKE TITEL, GEWELDIGE FIGHTER



Titel: Under Night In-Birth EXE:Late
Platform: PS3
Prijs: € 39,99



Een van de weinige Japanse conventies die ik nu echt zat begin te worden, is de ogenschijnlijke neiging om elke niche, animé-achtige videogame een titel te geven die bestaat uit **de meest willekeurige combinatie van Engelse woorden mogelijk**. Ik heb deze 2D fighter bijna een heel weekend gespeeld, en ik kan de titel nog steeds niet onthouden. Iets met een foetus die midden in de nacht een computerprogramma opstart. Ofzo.

De ontzettend polariserende en afschrikkende titel (en, in eerste instantie, clichématige animé-look) is daarentegen wel een van de weinige negatieve dingen die ik over deze heerlijke genregame te zeggen heb. Qua gameplay en presentatie is dit namelijk de coolste animé-fighter sinds, eh, BlazBlue Chrono Phantasma. (Sorry, Persona 4 Ultimate.)
Dit komt mede omdat Under Night qua design een hommage lijkt te zijn aan de beste fighters van de afgelopen twee decennia. Zo lijkt het personage Carmine een bijna 1-op-1 kloon te zijn van mijn favoriete personages uit het geweldige Garou: Mark of the Wolves, namelijk Freeman. En dan heb je nog personages die zo uit King of Fighters, Melty Blood en Guilty Gear lijken te zijn weggelopen, ieder met aanvallen die zo mooi geanimeerd zijn dat je het idee hebt naar een tekenfilm te kijken. Dat **de muziek bestaat uit de meest meeslepende power metal sinds Guilty Gear X2** is overigens ook alles behalve een straf. Dikke pluim dus voor, ehr, Midnight Underwear Rebirth JPG. Ofzo.

OORDEEL:
Verplichte kost voor iedereen met een arcade stick en een PlayStation 3 die nog niet ingeruild is voor een PlayStation 4.



Titel: Re-Volt Classic 3D
Platform: Android
Prijs: € 1,99

KLASSIEKE NICHE-RACE KONING



De Nintendo 64, man! Daarop verschenen nog eens goede racegames. Top Gear Rally, Diddy Kong Racing, F1 World Grand Prix, Wave Race 64, F-Zero X: stuk voor stuk genre-opschuddende spellen, die terecht te boek staan als klassiekers.
Re-Volt daarentegen? Ha, binnen de 'radiografisch bestuurbare bolides'-klasse misschien - een subgenre zó niche, dat zelfs de space-sim en second-person shooter er diep voor buigen. Maar als racegame? Een zoutloos zeventje. Toch verschijnt er met Re-Volt Classic 3D nu **een heuse HD-remake voor mobiele devices**.

Nee, vraag me niet waarom. Evenmin als het feit **dat ik hier stiekem best van aan het genieten ben**. Want dat is het met nichegames: ze doen iets wat anderen niet doen. Of durven. Of domweg niet aan denken, omdat het gewoon zo verschrikkelijk niet-sexy klinkt.
In het geval van Re-Volt dus met RC-wagentjes door real-life omgevingen rijden, zoals een supermarkt, een museum en de *gniffel* Toytanic. Gas geven hoeft niet; dat doet de game voor je. Gelukkig is de besturing heerlijk soepel en ziet het er allemaal aardig gelikt uit. Oh, en die olieplas power-up? Bijna even leuk als de banaan in Mario Kart!

OORDEEL:
Het maakt Re-Volt ook nu - een kleine twintig jaar later - nog immer **de koning der radiografisch bestuurbare racers**. Een niche-discipline, ja. Maar wellicht is dat 'Classic' in de titel toch meer op z'n plaats dan gedacht...



GAATJES VULLEN



Titel: Jihii
Platform: iOS
Prijs: Gratis



Waarom de Nederlandse uitvinder Jan Oosting dacht dat het een goed idee was om wereldkampioen fluiten Geert Chatrou, de soundtrack te laten doen voor dit verder alleraardigste puzzelspelletje is misschien wel het grootste raadsel van Jihii. Na tien puzzels wordt dat gefluit tergend irritant. **Deze gratis (!) game huisvest meer dan 400 puzzels** en is gebaseerd op Oostings houten puzzelspelletje uit 2010.

Het eerste dat je moet doen is de muziek uitzetten en daarna mag je je hersens laten kraken. Per puzzel krijg je een aantal puzzelstukjes-met-stalen-pinnetjes ter beschikking waarmee je een bord met gaatjes dient te vullen. De losse stukjes kun je kantelen of omdraaien maar dat is het dan wel. En ja, **dat blijft 400 puzzels lang vermakelijk en frustrerend tegelijk**. Met verdiende muntjes kun je hints kopen als je er even niet meer uitkomt, en met echt geld kun je desgewenst meer muntjes kopen. Maar dat hoeft nooit. Zo simpel maar zo leuk.

SCORE:



ROLE POKER GAME



Titel: Runespell Overture
Platform: iPad
Prijs: € 4,99

Verreweg mijn favoriete iPad-game is Hearthstone. Alleen kan dat kaartspel helaas op geen enkele manier offline gespeeld worden. Dus wat doe ik dan in de trein of op andere plaatsen zonder (stabiele) Wifi? Daar speel ik Runespell Overture. **Dat werkt óók turn-based, met kaarten en in een fantasy-setting**. Maar tegelijk is het compleet wat anders.

Stel je voor dat je ordinaire speelkaarten moet verslepen om Poker combinaties als Full House en Royal Flush te krijgen. En dat je met die combinaties je computergestuurde tegenstanders schade kunt toebrengen. Denk daarbij **wat items, magie, bondgenoten, een wereldkaart met aanspreekbare personages en andere RPG-dingen**, en je hebt een aardig beeld.
Wanneer je net als ik ook in Wifi-loze zones wel eens een ontspannend potje kaart wil spelen, en je Patience veel te simpel vindt; dan is dit misschien wel jouw ding.

OORDEEL:
Tussen  en 

STARDUST, GEWOON STARDUST



Titel: Super Stardust Ultra
Platform: PS4
Prijs: € 12,99

Eerst was ik enigszins sceptisch over twin stick shooter Resogun, de opvolger van Super Stardust. Waarom vlieg je niet meer om de volledige bol (Sphere) van een planeet heen, in alle dimensies die daarbij komen kijken? En over dimensies gesproken, waarom heeft de game geen 3D meer? Nee, bij voorbaat leek de nieuwe van Housemarque in mijn ogen al een faal. Totdat ik het speelde natuurlijk. En speelde, en speelde, en nog meer speelde, en helemaal kapot speelde totdat ik alle Trophies had. Toen kwam ik er achter **dat Housemarque zichzelf overtroffen had en Resogun eigenlijk veel beter is dat Super Stardust!**

Dus waarom, beste lezer, zouden we nu weer teruggaan naar Super Stardust, hoe Ultra deze versie ook mag zijn? Voor de mensen die deze toppers over het hoofd hebben gezien, omdat ze toch een beetje indie overkomen of vanwege andere misverstanden, hier een korte uitleg: **Super Stardust is De Twin Stick Shooter der Twin Stick Shooters**; spetterende graphics (ze spetteren in 3D letterlijk in je gezicht), belachelijk geoliede gameplay en een verslavingsgraad van 100. Toen kwam Resogun en die nam het stokje over, alleen dan minus de 3D mode, aangezien toch niemand een 3D-TV heeft. Behalve Florian en ik dan...



Super Stardust Ultra heeft dus weer 3D -dat is mooi voor Florian en mij, en kent dezelfde planeten, dezelfde wapens en bijbehorende stenen die je naar de klotuh moet schieten. Er zitten een paar nieuwe modes in, waarvan een aantal redelijk leuk, maar voor de rest doet het weinig met de Ultra-toevoeging en het feit dat de game op de PS4 is. De planeten, de levels in de leukste mode, Arcade, zijn namelijk EXACT hetzelfde als de vorige editie. En sure, er zitten wat leuke, nieuwe MP-mogelijkheden in (local, niet online), dingen als Survival en Endless zijn logische toevoegingen en de 60 fps waarin de game vloeit is verdomd indrukwekkend, maar **er is één probleem: Resogun bestaat.** En Resogun is leuker, verser, nieuwer en wordt constant uitgebreid. Feit blijft uiteindelijk dat 1. Super Stardust Ultra niet door Housemarque is gemaakt en 2. eigenlijk nauwelijks bestaansrecht heeft...

SCORE 60

DE BESTE UBISOFT GAME VAN HET AFGELOPEN JAAR





In veel opzichten is Grow Home de beste Ubisoft game van de afgelopen tijd. Grow Home heeft namelijk geen uPlay, geen microtransacties, geen performance problemen en andere bugs, geen companion app, geen trailers vol valse beloften en is nooit uitgesteld. Alleen... het is ook een über-eenvoudige 3D-platformer met PSX-achtige graphics.

Lees meer: PU.nl/GrowHomeVideoReview

TUSSEN HEMEL EN HEL?

Titel: Limbo
Platform: Android
Prijs: € 4,23



Limbo is een van de beste Indies ooit. Reeg de negens en tienen aaneen. Was zelfs al een keer Jan z'n Game-Monument... Maar ik? Ik speelde de game nog nooit. Tot nu dan, want Limbo is uit voor Android. En da's precies waar ik op wachtte: scherp geprijsd en - als snack-sized avontuur - **perfect geschikt voor mobiel gamen.**

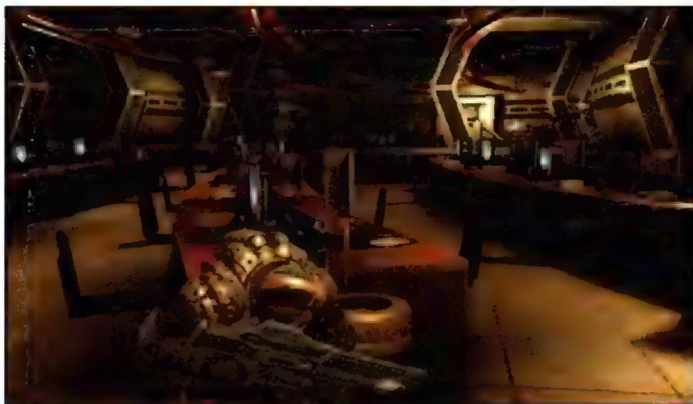
Ik had alleen geen rekening gehouden met de besturing. Met je glibberige vingertjes over het touchscreen wrijven blijkt namelijk niet ideaal voor de vele precisie-puzzels en sprongen in het spel.

Valt deze port daarmee tussen hemel en hel? Nee. Dit is per slot van rekening wel gewoon hetzelfde minimalistische, macabere maar ook meeslepende meesterwerkje waar iedereen zo lyrisch over is - moi nu incluus.

SCORE:



GEARS OF BORE





Titel: IronFall Invasion
Platform: 3DS
Prijs: € 9,99

Met veel tamtam werd het explosieve indie-project IronFall Invasion door Nintendo gepresenteerd. Logisch, een third-person cover-based shooter schitterde nog door afwezigheid op de Nintendo handheld. En aangezien de C-stick op de New Nintendo 3DS hier gebruikt wordt om te richten, loopt de besturing als een zonnetje. Let wel: op de 'ouderwetse' 3DS dien je nog gewoon te richten met je stylus wat eigenlijk voor geen meter werkt.

Met de basics zit het wel goed, maar **alles wordt zo ongeïnspireerd opgediend dat het lijkt alsof de makers de ontwikkeling van zo'n specifieke game meer als doel op zich hebben gesteld.** Er is een robotinvasie die de aarde overvalt maar veel tijd om het achtergrondverhaal uit de doeken te doen is er niet of nauwelijks. De wapens voelen op zijn best aardig maar laten soms te wensen over. De graphics zijn van een mobiele telefoonkwaliteit uit het jaar 2010.

En dan de hoofdpersonages: die blijken inwisselbare passanten die nooit beklijven maar door hun domme voice-acting op de lachspieren werken en de Gears of War Lite gameplay is zonder de ambitie te innoveren of te variëren. De korte campagne wordt aangevuld met standaard multiplayer modi die je bij een dergelijk portable schietspel verwacht. **Dit gaat niemand lang spelen. En dat is maar goed ook.**

OORDEEL:



PULARIA

Virtual Reality met je mobiel, een smaakvolle speaker en een betaalbare headset. Je vindt het allemaal in de PULaria van deze maand...

GIOTECK

HC-5

Gioteck is in de gaming scene vooral bekend van opladers, controllers, gaming chairs en kabels. In de toekomst wil men zich echter meer gaan richten op headsets, en met de Gioteck HC-5 zet het bedrijf een betaalbare koptelefoon in de markt waar je lekker mee kan gamen, maar voor muziek en films is hij wat minder geschikt.



De headset is te gebruiken in combinatie met PC, Mac, Xbox 360, PS3 en PS4. Hij oogt redelijk luxe, voelt wel wat plastic maar zit toch erg lekker.

De gebruiksduur van deze draadloze uitvoering verdient een pluim; de verpakking spreekt van vier uur zonder opladen, maar wij noteerden ruim zeven uur.

Van vertraging of ruis is geen sprake. De hoofdband is goed verstelbaar en via de oorschelpen bedien je het volume en de overige functies.

Een goede en betaalbare headset dus, die een adviesprijs heeft van 99 euro, maar her en der al voor 80 euro aangeboden wordt.

€ 80,- à € 100,-





LIBRATONE

ZIPP

In de vorige PULaria bespraken we de UE Megaboom, de grootste versie van Ultimate Ears' draadloze bluetooth speaker, en deze maand nemen we de Scandinavische Libratone Zipp onder de loep.

Leuk is dat je deze speaker kunt voorzien van verschillende stoffen 'jasjes'. Zo kregen wij naast de standaard zwarte ook nog een mosterdgeel en een zeegroen hoesje meegezonden, en er zijn nog meer kleurtjes leverbaar, zoals hierboven te zien.

Belangrijker: hoe klinkt ie? Nou, als een baas, zoveel is duidelijk. Met veel bluetooth speakers blijft de bas toch een stukje achter, bij de Libratone Zipp is dat niet aan de orde. Hoge, midden én lage tonen blazen door je (woon)kamer.

De bluetooth box kan je via bluetooth (duh) maar ook via wifi aansluiten; een dikke plus. Nadeel is wel dat als je hem opgeladen hebt, hij na een krappe vijf uur al weer leeg is, terwijl de UA Megaboom bijvoorbeeld bijna twintig uur meegaat. Voor onderweg-luistersessies is die laatste dus meer geschikt. Ga je voor design, wat meer power en gelaagdheid én zit je goed in je slappe was, dan geniet de Zipp de voorkeur.

€ 369,99



SAMSUNG

GEAR VR

Samsung springt ook op de hippe hypetrein van Virtual Reality met de Gear VR, een bril die je alleen kunt gebruiken in combinatie met Samsungs smartphone Galaxy Note 4. Gear VR is dus een accessoire van de Note 4, die je in je Gear VR bril kunt stoppen en je een VR ervaring geeft. Het apparaat gebruikt technologie van de Oculus Rift; je zou dit dus een mini-Oculus kunnen noemen.

De Gear VR ondersteunt niet alleen mobiele games, maar ook films en bijvoorbeeld live concerten die speciaal zijn opgenomen voor VR en je zo dus kunt checken in 3D. Het voordeel van de Gear VR is dat hij helemaal draadloos is en je niet hoeft te kloten met drivers of andere zaken; je plugt je telefoon in en de apparaten herkennen elkaar feilloos.

Een ander voordeel is dat de Note 4 met 2560x1440 een hogere resolutie heeft dan de Oculus Rift nu heeft (1920x1080), en omdat het ding zo dicht op je ogen zit en je pixels makkelijk kunt spotten, is dat zeker een verbetering. Helaas is deze hogere resolutie nog steeds niet hoog genoeg; je kunt nog steeds pixels tellen, en zeker voor films en concertregistraties moet dit in de toekomst beter.



Dat neemt niet weg dat de Gear VR een fantastisch apparaat is, dat lekker zit, erg goed werkt en je mobiele game- en filmervaring een stuk intenser maakt. Het nadeel van VR met een smartphone is dat het bij mobiele games zal blijven, zwaardere games trekt de telefoon niet. Een ander nadeel is de prijs: als je nog geen Galaxy Note 4 hebt, ben je voor het totale pakket bijna 850 euro kwijt. Mocht je de Note 4 al hebben, dan is dit een vette accessoire voor een keurige prijs die je een prima VR-beleving geeft.

€ 199,-



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1

De vrouw van onze Abonnee van de Maand kan...?

A) Stofzuigen als een Kirby
B) Lekkere taarten bakken
C) Geblinddoekt haar slipjes op alfabetische volgorde leggen

2

Graddus had vroeger een notitieboekje. Wat hield ie daarin bij?

A) Met welke meisjes hij allemaal hand in hand naar school had gelopen
B) Alles over de games die hij speelde
C) Hoeveel dagen hij aaneengesloten niet in z'n broek had geplast

3

Jaloers zijn op mensen die graag survival horror spelen, is volgens Tjeerd hetzelfde als...?

A) Jaloers zijn op mensen die het lekker vinden om ondergepist te worden
B) Jaloers zijn op mannen die het lekker vinden om hun snikkel in een heet gourmetpannetje te leggen
C) Jaloers zijn op mensen die het lekker vinden om het oorsmeer van hun partner uit te likken

4

Jan was ooit?

A) Een lelijk meisje
B) Muntenwasser bij De Nederlandse Bank
C) Districtskampioen Vier-Op-Een-Rij

5

Wat moet je volgens Florian nooit doen met je PC?

A) De voeding open maken
B) Onder water werken op een diepte beneden de 2.35 meter
C) Ter reparatie aan Apple opsturen

6

Wat is volgens Jurjen 'leuk wachten'?

A) Wachten tot de nieuwe Fire Emblem voor de 3DS uit is
B) Wachten tot de zon onder gaat, met een baco in de hand aan het strand van Waikiki Beach
C) Wachten tot Doutzen Kroes klaar is met douchen en bij je in bed kruipt

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP

EEN EVOLVE PRIJZENPAKKET BESTAANDE UIT:

EVOLVE GAME* / EVOLVE HOODIE / EVOLVE TSHIRT

*Vergeet niet te vermelden of je de game op PS4, Xbox One of PC wenst te ontvangen

PU 257 LIGT 21 APRIL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- KIJKEN WE IN DE OGEN VAN DE ALLER ENGSTE EINDBAZEN.
- SPEELT WOUTER MET BLOKJES ÉN DINO'S.
- GEVEN NINO EN SAMUEL HUN DONKERE ZIEL BLOOT.
- ONTWERPEN DE PU-REDACTEUREN HUN EIGEN EINDBAZEN.
- STUURT JAN EEN ARMADA AAN.
- VRAAGT JURJEN ZICH AF WAAR SAMUS IS GEBLEVEN.
- EN IS ONS MAGAZINE GEVULD MET DODELIJKE GEVECHTEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

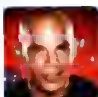
PRIMEUR!!!
PU SCHOOLAGENDA 2015/2016



Zelfs Ed weet niet meer precies hoeveel PU Schoolagenda's we inmiddels gemaakt hebben, maar hij weet wel dat de komende editie weer een kek exemplaartje is geworden. Onze nieuwe agenda bulkt wederom van de originele, interessante, geinige en onzinnige content, maar daar lees en hoor je de komende maanden absoluut meer over. Op dit moment is de vormgeving bezig met de laatste pagina's, maar de cover is al helemaal klaar, dus die wilden we jullie natuurlijk niet onthouden.

JAN MAAKT INDRUK... ECHT!

Andrea Pessino is mede-oprichter van Ready at Dawn, de ontwikkelaar van The Order 1886, en deze dude ontmoette onze Jan tijdens een prelaunch event in Amsterdam. Als we deze tweet mogen geloven, maakte onze hoofdredacteur heel wat meer indruk op Pessino dan dagelijks op de PU-redactie.



Andrea Pessino
(@AndreaPessino)
10-02-15 17:46
Today I met the first journalist that had finished the game - I was moved by how much he liked it and he "got" it all. We talked a lot...



DE OUDJES DOEN HET NOG BEST

Naar aanleiding van Casual Connect Europe 2015, dat dit jaar in Nederland werd gehouden, was er vorige maand een bruisend Cubaans feest in de binnenstad van Amsterdam. Aanwezig namens PU waren Samuel en de kale ouwe lullen ... sorry... rijpe heren met meer levenservaring dan hoofdbeharing, Jurjen en Ed.

Samuel en Jurjen gingen in de loop van de avond nog gezamenlijk met vijf danseressen op de foto, omdat ze dachten dat Ed de party al verlaten had. Maar toen het feest afgelopen was, kwamen ze Ed tot hun verrassing toch weer tegen. Op de vraag waar hij de hele tijd had uitgehangen, vertelde PU's eindbaas, terwijl hij met een van z'n pretoogjes vet knipoogde, dat het groepje danseressen oorspronkelijk toch echt uit zes dames bestond...





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED







RONDJE COSPLAY

Om jullie vast warm te maken voor de Dutch Comic Con, waar straks heel wat fraai aangeklede schoonheden rond zullen lopen, delen we graag een paar heerlijke pics van geslaagde verkleedpartijtjes met jullie. De fanatieke gamers zullen vermoedelijk wel herkennen op welk gamepersonage deze cosplayende dames hun outfit geïnspireerd hebben. En voor wie het niet weet, valt er ook genoeg te genieten, toch?



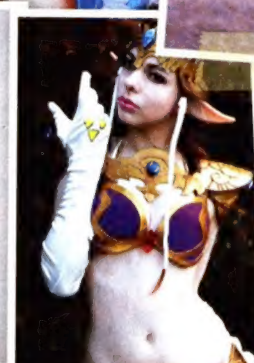














NAGESLACHT

Omdat we als PU al meer dan twintig jaar bestaan, zijn er natuurlijk gasten die ons blad als kind lazen en inmiddels zelf kinderen hebben… en hun liefde voor gaming aan hun nageslacht hebben doorgegeven. Niks mis mee, maar sommige van die lezers sturen ons nog foto's van hun trots op ook!
Okay dan, voor de laatste keer plaatsen we hier de foto van een nakomeling van een PU-lezer, in dit geval het zoontje van Leon Ehlert, die dagelijks gekleed gaat in de hero kleding van Link compleet met accessoires.
We begrijpen dat de gemiddelde PU-lezer hier niet echt op zit te wachten, en daarom als compensatie op deze pagina ook een compilatie van een zooitje prachtige cosplay chicks.



'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

Bijschriftenbaas Ed had al wat geinige (nou ja, hij doet z'n best) onderschriften bedacht voor The Book of Unwritten Tales 2, toen op 't allerlaatst werd besloten die game tóch niet te reviewen in dit nummer. En daar wordt Ed altijd behoorlijk chagrijnig van. Dus daarom plaatsen wij zijn pogingen tot humor dan maar in deze smorgasbord-rubriek. Wel verplicht lachen, hè…



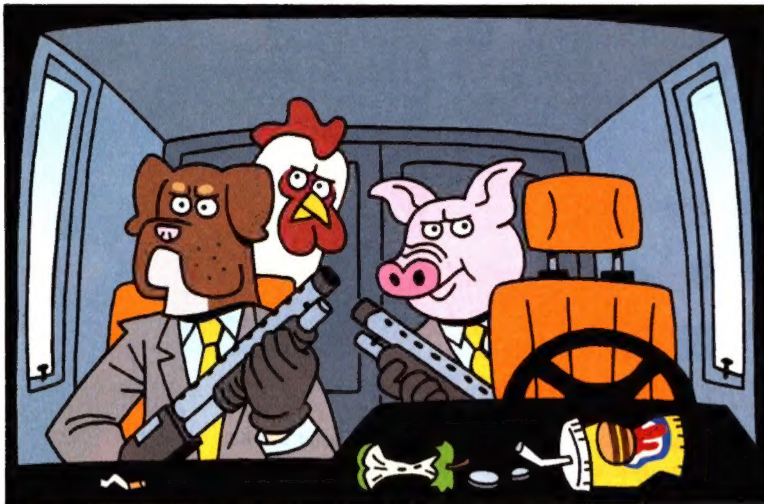


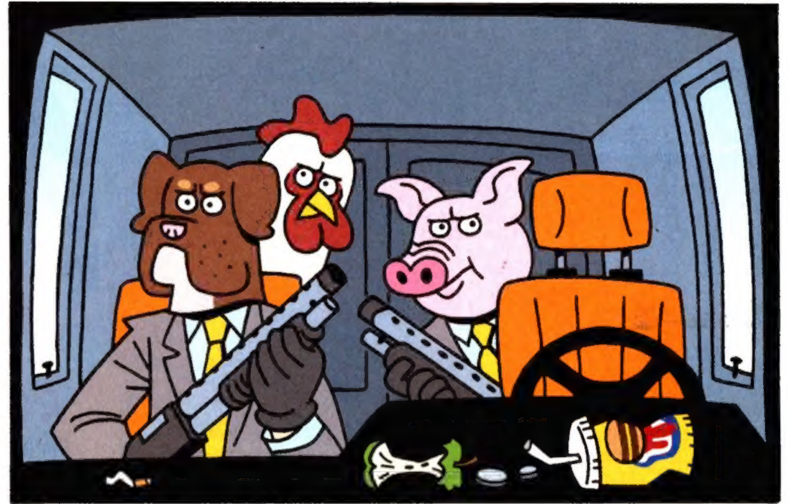


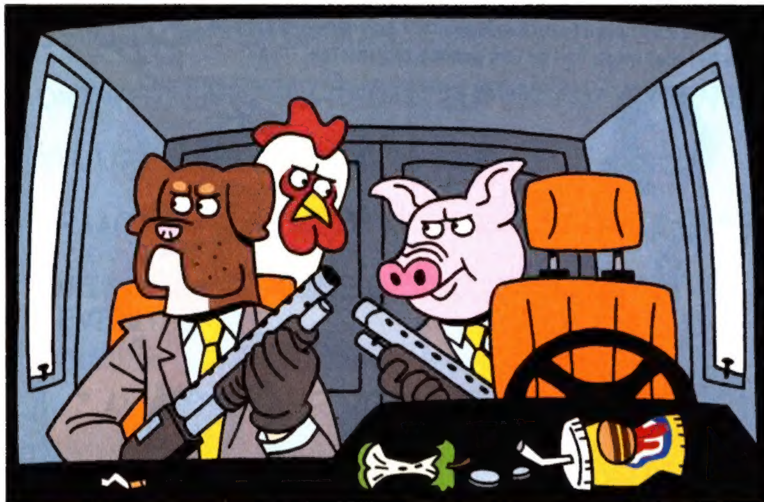
FRAMEDROP

Jordi Peters



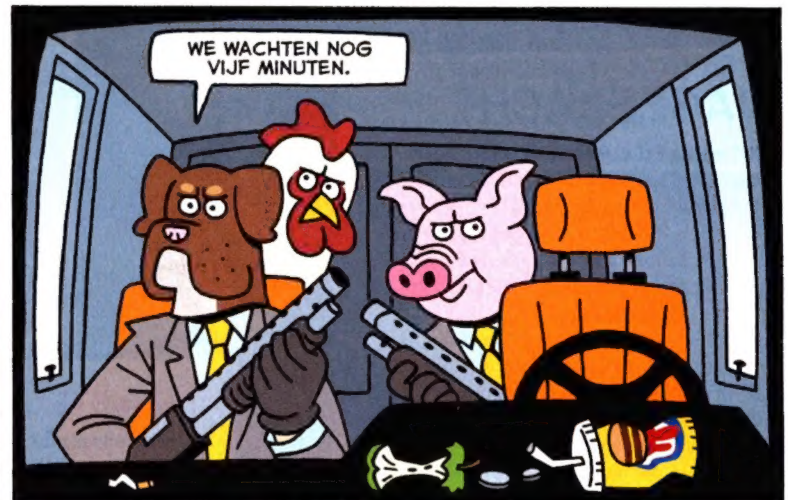














INRUILACTIE PS4 en Xbox One

€30 per stuk

Bij inlevering van 2 PS4 of Xbox One games naar keuze

min. USED verkoopwaarde
per game = € 19,98



Actie loopt t.e.m. 03-05-2015



Actie loopt t.e.m. 03-05-2015

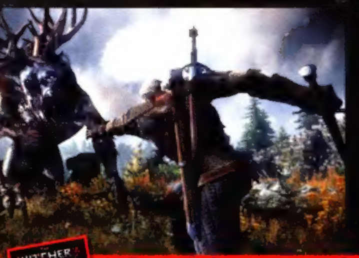


gamemania.eu/inruilactie

GAME MANIA®
De speciaalzaak in games

INFORMATIQUE

méér verstand van computers

GRATIS GAME
THE WITCHER III

Informatique inGamer
Level:20

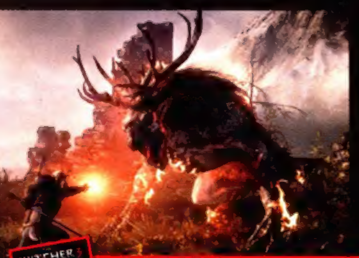


- Intel® Core™ i5-4460 3,2 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 960 2GB
- 1TB harddisk + 256GB SSD
- 8GB DDR3 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/201211**

~~1149,-~~

1049,-

*Prijs excl. monitor

GRATIS GAME
THE WITCHER III

Informatique inGamer
Level:40



- Intel® Core™ i7-4790K 4.0 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 970 4GB
- 2TB harddisk + 256GB SSD
- 16GB DDR3 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/201209**

~~1749,-~~

1649,-

*Prijs excl. monitor

OP=OP
Gratis
PC Game
CALL OF DUTY
ADVANCED WARFARE



299,-

LG 24GM77 24" Gaming Monitor

- 24" (61cm) 1920x1080px Full HD LED scherm
- Reactietijd: 1 msec
- Refresh rate: 144Hz
- D-Sub, DVI, HDMI
- **www.informatique.nl/544382**



99,95

SteelSeries Apex Keyboard

Dit toetsenbord geeft snelle reacties, strategische bewegingen en beschikt over 16,8 miljoen kleuren verlichting. · **www.informatique.nl/892777**



69,95

Logitech G602 Wireless Mouse

Van haarfijne precisie met de Delta Zero-technologie tot duurzame primaire schakelaars. 11 programmeerbare knoppen. · **www.informatique.nl/535961**



99,95

Razer Kraken 7.1 Chroma

Gaming headset met instelbare Chroma achtergrondverlichting en een krachtige, uittrekbare digitale microfoon · **www.informatique.nl/544980**



89,95

Thrustmaster Ferrari 458 Spider

Een replica van het Ferrari 458 Spider stuur op schaal 7:10 met een diameter van 28cm en grip van rubber bekleding. · **www.informatique.nl/542107**

3200Mbps



299,-

Netgear Nighthawk X6 R8000

Router met baanbrekende Tri-Band WiFi technologie, om al uw apparaten automatisch en simultaan met elkaar te verbinden. · **www.informatique.nl/547838**

Intel®, Intel® logo, Intel® Core™ zijn geregistreerde handelsmerken van Intel® corporatie of van dochterondernemingen in de Verenigde Staten en andere landen. Alle genoemde prijzen zijn in euro's, inclusief BTW, onder voorbehoud en kunnen wijzigen als gevolg van marktontwikkeling of dollarkoers. Afbeeldingen dienen ter illustratie en kunnen afwijken van het geleverde product. Druk- en zetfouten voorbehouden.

Berkel en Rodenrijs
Braillestraat 20
2652 XV BERKEL EN RODENRIJS
Tel: 010 51 91 666

Steenbergen
Drukkerij 3
4651 SL STEENBERGEN
Tel: 0167 820 220



www.informatique.nl

Voor 22:00 uur besteld, morgen in huis!